

# PlayStation

№8 (41) август 2001

## ЯПОНСКАЯ ПРЕМЬЕРА

# FFX

ВИДЕОИГРЫ  
В РУНЕТЕ

ЛУЧШИЕ  
САЙТЫ



2  
постера



**(game)land**

ISSN 1609-1000



9 771609 100002



08>



# Интернет-магазин с доставкой

Заказы по телефону можно сделать  
с 10.00 до 19.00 без выходных  
**(095) 258-8627 (095) 928-6089**  
**(095) 928-0360 (812) 276-4679**

**e-shop**  
<http://www.e-shop.ru>

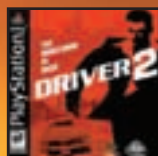
**СВЫШЕ 2.000 НАИМЕНОВАНИЙ**

**ХОЧЕШЬ КУПИТЬ? КУПИ У НАС!**

10 лучших игр



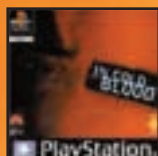
65.99  
(US) Tony Hawk Pro Skater



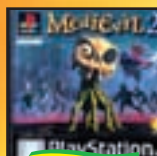
65.99  
(US) Driver 2



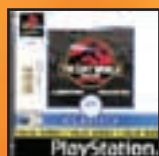
63.99  
(US) Alone in the Dark: The New Nightmare



14.99  
(PAL) In Cold Blood



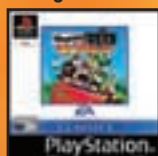
9.99  
(PAL) Medi Evil 2 (рус. версия.)



15.99  
(PAL) Jurassic Park: Lost World (Classic)



42.99  
(PAL) Need for Speed Porsche 2000



15.99  
(US) Theme Park Classics

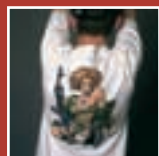


65.99  
(US) Fear Effect 2: Retro Helix



65.99  
(US) Final Fantasy Chronicles

одежда с символикой



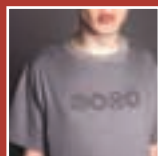
\$19.99  
Белая майка от Gameland



\$19.99  
Футболка с символикой Diablo 2



\$15.00  
Майка с символикой Sony PSX



\$15.00  
Серая майка с символикой SONY



\$19.99  
Футболка с символикой Diablo 2:LoD



(US) Final Fantasy IX



аксессуары, приставки, игры



\$159.99  
PS One (NTSC)



\$39.99  
Dual Shock



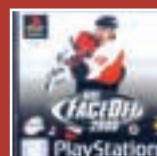
\$42.99  
(PAL) Ace Combat 3



\$62.99  
(US) Parasite Eve II



\$25.99  
(PAL) Tomorrow Never Dies



\$38.99  
(PAL) NHL FaceOff 2000



\$65.99  
(US) Metal Slug X



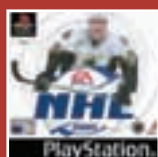
\$44.99  
(PAL) F1 2000



\$44.99  
(PAL) Knockout Kings 2001



\$42.99  
(PAL) NHL 2000



\$42.99  
(PAL) NHL 2001



\$50.99  
(PAL) Ehrgeiz



\$46.99  
(PAL) Euro 2000



\$62.99  
(US) Final Fantasy VIII



\$63.99  
(US) Digimon World 2



\$15.99  
(PAL) Populous: the Beginning



\$79.99  
(US) Rhapsody



\$62.99  
(US) Tenchu 2: Birth of the Assassins



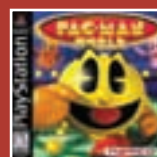
\$59.99  
(US) Dune 2000



\$62.99  
(US) Quake II



\$62.99  
(US) Legend of Dragoon



\$45.99  
(US) Pac-Man World



\$62.99  
(US) The World is Not Enough

Заказы по интернету – круглосуточно! **e-mail: sales@e-shop.ru**

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)







# ACE COMBAT 3

## electrosphere



# СОДЕРЖАНИЕ:

## 08-11 COVER STORY

Вот оно событие этого лета, долгожданная десятая серия "фантазии" и одновременно первая RPG от Square для PS2. Читайте новейшие факты о сюжете, героях, боевой системе и прочих подробностях, касающихся Final Fantasy X.



## 12-15 ХИТ-ОБЗОР

Серия Twisted Metal, будучи довольно удачной в начале, чуть не повторила судьбу Tomb Raider. Однако мощь PS2 совместно с усилиями Incognito Studios словно вдохнули в игру новую жизнь. Теперь Twisted Metal: Black возглавляет американские чарты.



Здравствуйте, уважаемые читатели!

Август — традиционное время затишья на игровом рынке, чему свидетельствует изрядно похудевший раздел релизов. Но, как известно, после штиля следует буря, и она, будьте уверены, не заставит себя долго ждать. Ведь этой осенью на свет появятся не только целая куча великолепных игр, среди которых Metal Gear Solid 2, Devil May Cry, Silent Hill 2 и т.д., но и наконец-то по-настоящему столкнутся новые игровые консоли. Можно сколько угодно строить предположения, но реальную ситуацию на "игровом фронте" мы узнаем лишь после выхода Xbox и Gamecube, которые появятся в Америке соответственно 8 и 5 ноября этого года! А пока они там грызутся, наша с вами любимая PS2 потихоньку толстеет, обзаводясь жестким диском, модемом и

прочими модными (читай нужными) прибамбасами, чтобы дать достойный отпор агрессорам. И судя по всему ей это удастся, поскольку только PS2, как самая старшая, имеет солидную поддержку хорошими играми и не стоит забывать, что только для нее старается небезызвестная Square со своими Final Fantasy!!!

Главный редактор «ОПМ Россия», Михаил Разумкин

На обложке: Волшебница Yuna — главная героиня десятой части Final Fantasy.

## SPECIAL REPORT



Читайте супер репортаж о "приставочном" рунете и эксклюзивное интервью с композитором Yasunori Mitsuda на страницах 16 и 28.



## 20-27 В РАЗРАБОТКЕ

Time Crisis 2	20
Final Fantasy Chronicles	22
Castlevania Chronicles	23
Thunderstrike:	
Operation Phoenix	24
Run Like Hell	25
Wave Rally	26
SplashDown	27

Беспокойная Namco похоже в этом году решила завалить нас shooter'ами со световым пистолетом.







# Thunderhawk

★ OPERATION PHOENIX ★

Создатели знаменитой Лары Крофт не хотят сидеть сложа руки на лаврах былой славы и продолжают трудиться в поте лица. Мы же предлагаем вам ознакомиться с их очередным, весьма удачным творением.

## 32-44 ОБЗОР

Warriors of Might and Magic	32
Mega Man X5	35
Toy Story Racer	38
Technomage	40
WDL WarJetz	42
The Mummy	44

## КОМИКС

Лучшей игрой в этом месяце оказалась ролевушка от немецких разработчиков!



## #08'2001 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Alone in the Dark 4	50
Castlevania Chronicles	23
Final Fantasy Chronicles	22
Final Fantasy X	8
Lunar 2: Eternal Blue	56
Mega Man X5	35
Run Like Hell	25
SplashDown	27
Technomage	40
The Mummy	44
Thunderstrike: Operation Phoenix	24
Time Crisis 2	20
Toy Story Racer	38
Twisted Metal: Black	12
Warriors of Might and Magic	32
Wave Rally	26
WDL WarJetz	42

## 50-63 ТАКТИКА ТАКТИКА

Alone in the Dark:	
The New Nightmare	50
Lunar 2: Eternal Blue	56

## КОДЫ

Мы заканчиваем рассказ об одной игре и начинаем новый. Новичком стал хит этого лета — четвертая часть Alone in the Dark, игра за Edward'a Carnby.



## 64-72 ПИСЬМА/КОНКУРС

Пропавшая по техническим причинам рубрика вновь в строю, дополненная разделом кодов и подведением итогов "Рульного" конкурса.



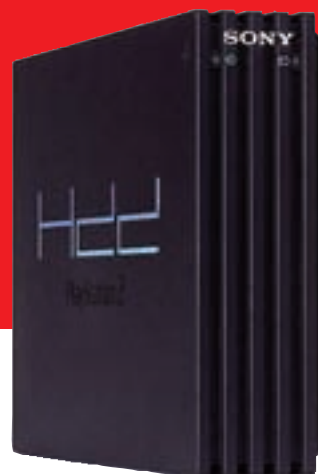


## HDD для PS2 выходит в Японии

После долгих задержек релиза жесткого диска для PlayStation 2 компания Sony все-таки осуществила выпуск этого устройства. В Японии на прилавках оно увидело свет 19 июля. Стоимость устройства составляет 19000 йен (приблизительно \$153) для внешнего HDD и 18000 йен (\$145) для внутреннего. На жестком диске умещается до 40 Гбайт информации, а в девайс встроены Ethernet-адаптер. Также в комплект входит Utility Disc, на котором можно найти Music CD Player и DVD Player Version 2.10. Объявлено, что на данный момент семь игр точно поддерживают/будут

поддерживать HDD: Final Fantasy X, Jade Cocoon 2, Guitar Freaks 4th Mix & Drum Mania 3rd Mix, Beatmania II DX 5th Style: New Songs Collection, Capcom vs SNK 2: Millionaire Fighting 2001, Atelier Lillie и A-Train 2001. Тут, кстати, следует отметить наличие в списке Final Fantasy X. Не исключено (на момент сдачи номера точной информации нет), что слух об использовании этой игрой жесткого диска для уменьшения времени загрузки окажется правдой. Любопытен и тот факт, что игровая общественность достаточно негативно отреагировала на установленные

Sony расценки на HDD, что, впрочем, можно было и так запросто спрогнозировать. Сами понимаете, что далеко не все в восторге от перспективы получить игровую систему с жестким диском примерно за \$450 (на Западе), что происходит в случае покупки PlayStation 2 и HDD для нее, когда та же Microsoft предлагает аналогичное устройство всего за \$299. Порой встречаются даже реплики, что Sony не учла ошибки Sega (в свое время крепко пролетевшей с Sega CD и 32X), за что, по всей вероятности, поплатится. Посмотрим, как все будет на самом деле.



## Особая версия FF: The Spirits Within



Как стало известно, полнометражник Final Fantasy: The Spirits Within появится на DVD в двух версиях. Первая будет стандартным DVD-фильмом, вторая же окажется заточенной непосредственно под PlayStation 2. Планируется, что в "приставочный" вариант фильма будет добавлен ряд любопытных элементов, главным из которых станет даже некоторая степень интерактивнос-

ти. Дело в том, что согласно задумке Square в The Spirits Within в некоторых сценах зритель получит возможность управлять камерой. Сами понимаете, такой шаг компании многим должен прийти по душе. Релиз дивидишек должен состояться весной 2002 года, и как обещает Square, со временем она сообщит о новых подробностях этого сверхинтересного продукта.

## ХИТ-ПАРАД



### Gran Turismo 3 A-Spec

Наша ненаглядная третья туризма опять на первом месте.

### Harvest Moon 3

Третья часть популярного в Японии садоводческого сериала заслужено подобралась к лидерам чарта.



### ЯПОНИЯ

1. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
2. PIPOSARU 2001	SONY (PS2)
3. KA (MOSQUITO)	SONY (PS2)
4. HARVEST MOON III	VICTOR INTERACTIVE (PS2)
5. SHADOW HEARTS	ARUZE (PS2)
6. JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 2001	KONAMI
7. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI (PS2)
8. RIMOKOKORON	SONY (PS2)
9. ALCHEMY III: ATELIER'S LILIE	GUST (PS2)
10. TETSUYA THE LEGEND OF MATCH MASTER	ATHENA (PS2)



### Shadow Hearts

Shadow Hearts - проект достаточно любопытный. Меня, правда, несколько удивляет тот факт, что японцы с симпатией отнеслись к данной игре и весьма активно принялись ее покупать. На момент сдачи номера в печать, например, было продано уже порядка семидесяти тысяч копий этого не особенно выдающегося и при этом не так уж и раскрученного продукта. А представляют "сердечки" из себя RPG в духе Koudelka. Что не удивительно, учитывая, что в качестве разработчиков фигурируют те же люди - Sacnoth.





## Wolfenstein придет и на PS2?

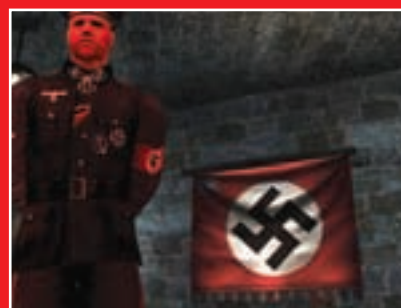
На данный момент в Сети ходят упорные слухи, что после PC-релиза на PlayStation 2 будет портирован Return to Castle Wolfenstein. Gray Matter Interactive, занимающиеся разработкой игры, сообщили, что в данный момент они рассматривают этот вопрос, хотя однозначного ответа на него дать не могут. Единственное, что можно сказать с точностью, так это то, что портирование (в случае, если оно состоится) поручат другой компании. Для тех, кто по каким-либо причинам еще ничего

не слышал о Return to Castle Wolfenstein, сообщим, что игра представляет собой римейк легендарного Wolfenstein 3D. Причем это не обыкновенный продукт, стремящийся покорить сердца геймеров-ветеранов исключительно своим громким названием, а реально мощнейший 3D-action, одна из самых перспективных PC-игр текущего года в этом жанре. К слову, на прошедшей Е3 она просто покорила всех журналистов. Такого великолепия не ожидал никто. Так что будем ждать подробностей.

## Crazy Taxi: теперь и фильм

Новое пополнение в ряду фильмов, создающихся по видеоиграм! Как стало недавно известно, режиссера Ричарда Доннера (Richard Donner) привлекли к проекту Crazy Taxi. Доннер известен общественности по таким картинам, как The Omen, Superman, The Goonies и всем четырем частям Lethal Weapon. С должностью режиссера он также будет совмещать пост исполнительного продюсера картины. Ожидается, что Crazy Taxi будет под завязку забит action'ом и незатейливым американским юмором, а также, насколько возможно, передаст атмосферу игры (во что верится с трудом). Когда начнутся съемки, еще неизвестно, но бюджет у фильма, судя по

всему, будет весьма серьезным.



## ХИТ-ПАРАД

### СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. TWISTED METAL: BLACK	SONY (PS2)
2. NBA STREET	EA SPORTS (PS2)
3. DARK CLOUD	SONY (PS2)
4. RED FACTION	THQ (PS2)
5. CRAZY TAXI	ACCLAIM (PS2)
6. ATV OFFROAD FURY	SONY (PS2)
7. TOKYO XTREME RACER	CRAVE (PS2)
8. MIDNIGHT CLUB: STREET RACING	ROCKSTAR (PS2)
9. MADDEN NFL 2001	EA SPORTS (PS2)
10. GRAN TURISMO 2	SONY

### NBA Street

Американцы снова закупают баскетбол. На этот раз, правда, оригинальный и качественный.



### Gran Turismo 2

Я просто не понимаю, сколько же можно покупать эту игру. Кошмар да и только!

### Twisted Metal: Black

Похоже, с третьей попытки 989 Studios все-таки удалось создать действительно хороший Twisted Metal. Мне вот, например, до сих пор сложно поверить в этот факт. Игра получила весьма неплохие отклики в прессе (и в нашем журнале в том числе), кое-где даже просто восторженные. Не обделили своим вниманием Twisted Metal: Black и простые покупатели (впрочем, это в любом случае можно было спрогнозировать). В итоге мы можем наблюдать присутствие продукта на вершине штатовского хит-парада продаж.





# cafemax: ЖИВИ on-line!

## Сила троллей

С 21 мая компания "МедиаХауз" начала продажи своего первого продукта для PlayStation. И, как нетрудно догадаться, главный герой новой приставочной игры Hugo: Troll Power - тролль Кузя (Hugo), многим известный по интерактивной передаче на телевидении. Если кто запомнил, то Hugo - это довольно простенькая игрушка жанра platform/action, практически без насилия и рассчитанная на самых юных геймеров. Но это еще не все. Совместно с датской компанией ITE Media до конца года планируется выпустить несколько приставочных игр, таких как Hugo 4 и Hugo 5, которые будут полностью локализованы для российского рынка. Само собой, данные продукты будут отличаться адаптированной для нашей страны ценой - порядка \$10 в розницу. Не покупайте подделок!



До недавнего времени эту новость вы вряд ли увидели бы на наших страницах. Но с появлением обзорного материала по российским сайтам, посвященным видеоиграм, она пришлось как нельзя кстати.

В начале июля этого года недалеко от станции метро "Новокосинская" молодая компания емах при поддержке Samsung, IBM и нескольких других компаний открыла первый в своем роде Интернет-центр саfемах. Пока он работает лишь в тестовом режиме, но к осени должен развернуться в полную мощь. саfемах принципиально отличается от своих аналогов, поскольку совмещает в себе рабочий зал на 300 компьютеров с персоналом, всегда готовым вам помочь, игровой зал, уютную и недорогую кофейню, магазин и все необходимое оборудование, при помощи которого вы могли бы сохранить или размножить свои труды. Еще одним плюсом саfемах является высокоскоростная Интернет-линия и вполне доступ-



ные цены (от 20 до 60 руб/час). Одним словом, вы, наши дорогие читатели, теперь можете без проблем освоить Сеть и общаться с нами через более прогрессивный, а главное, быстрый тип связи. Пока, правда, это доступно лишь жителям Москвы, но у компании емах большие планы!



## ХИТ-ПАРАД



**Onimusha: Warlords**  
Покорив Японию и Штаты, Onimusha теперь атакует и Старый Свет.

### Digimon World

Диджимоны на третьей позиции британского чарта? Если можно покемонам, то почему нельзя им.



### ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. ONIMUSHA: WARLORDS	CAPCOM (PS2)
2. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION
3. DIGIMON WORLD	INFOGRAMES
4. RED FACTION	THQ (PS2)
5. DRIVER	INFOGRAMES
6. THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS (PS/PS2)
7. ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	INFOGRAMES
8. TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	EIDOS
9. TOMB RAIDER	EIDOS
10. TOMB RAIDER 2	EIDOS



### Tomb Raider 4: The Last Revelation

Три Tomb Raider'а на трех последних строчках десятки? Да, именно так. Можно удивляться, но еще остались такие люди, которые готовы купить себе очередную (пусть и старенькую) игрушечку с Ларой Крофт, как только состоится очередной релиз. Тем более, если он приурочен к появлению на экранах фильма Tomb Raider, пользующегося солидной популярностью у зрителей. Все идут в киношку, смотрят на Анжелину Джоли, после чего летят в магазин и затариваются хламом по полной программе. Вот так.



## САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID	KONAMI
2. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
3. DRIVER 2	INFOGRAMES
4. FINAL FANTASY IX	SQUARE
5. VAGRANT STORY	SQUARE
6. SYPHON FILTER 2	SONY
7. TEKKEN 3	NAMCO
8. MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	ACTIVISION
9. FINAL FANTASY VII	SQUARE
10. FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	EIDOS

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI (PS2)
2. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
3. BLACK&WHITE	MIDAS
4. SILENT HILL 2	KONAMI (PS2)
5. TONY HAWK`S PRO SKATER 3	ACTIVISION (PS2)
6. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
7. RESIDENT EVIL PS2	CAPCOM (PS2)
8. TEKKEN 4	NAMCO (PS2)
9. GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR (PS2)
10. RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM (PS2)



В этом месяце каких-то особенных изменений в хит-парадах самых любимых и самых ожидаемых игровых продуктов мы так и не дождались. Выделить можно только несколько вещей. Во-первых, сходу на пятое место в "ожидаемых" скакнул третий Tony Hawk's Pro Skater. Удивительно, что наши читатели так высоко оценили этот продукт, достойный стать одной из самых ярких игр на PlayStation 2. Обычно они "ведутся" на финтифюшечки, вроде всяких Final Fantasy. Впрочем, я увлекся. Неожиданно прокралась в десятку и третья Grand Theft Auto. Раньше за нее никто особенно не голосовал, хотя наш народ, как известно, GTA очень даже любит. Что касается "самых любимых", то тут обращает на себя внимание взлет казалось бы крепко подзабытого Syphon Filter 2, а также стремительное и достаточно неожиданное падение Parasite Eve 2.

## NEWSLINE

~ Sony снизила в Японии цены на PlayStation 2. Теперь приобрести новую консоль можно не за \$320, как раньше, а примерно за \$280. До сего момента ожидалось, что снижение цен произойдет в канун выхода приставок конкурентов (Microsoft и Nintendo), но компания пошла на этот шаг раньше прогнозируемого срока.

~ Sony планирует к концу года начать дополнительно производство PlayStation 2 на двух тайваньских заводах. Согласно расчетам компании это должно увеличить количество выпускаемых консолей на 400 тыс. ежемесячно.

~ По сведениям японской газеты Yomiuri, Square потратила 4 млрд. иен (8 с лишним млн. долларов) на разработку Final Fantasy X. Планируется, что в Японии игра продается тиражом в 2 млн. копий, в результате чего прибыль компании составит 17.6 млрд.

~ Namco сообщила, что ее новый авиашутер Ace Combat 04: Shattered Skies появится на японских прилавках 13 сентября.

~ В прессу просочилась информация о том, что Square в ближайшем будущем собирается начать разработку новой игры из серии Chrono Trigger/Chrono Cross. Официальных заявлений еще не было сделано, но, говорят, Hironobu Sakaguchi уже набирает команду.

~ 1 августа в Японии поступит в продажу саундтрек Final Fantasy X. Продукт будет включать в себя четыре диска с 91 треком. Помимо музыки слушатели смогут найти там интервью с создателями игры.

~ Компания Sony планирует провести в конце августа некий "фестиваль PlayStation", который должны поддержать игровые компании и известные музыкальные исполнители.

~ Все та же компания Square, о которой уже нет сил говорить, проговорила, что Final Fantasy XI (которая, как известно, будет полностью онлайн), по всей вероятности, выйдет не только на PlayStation 2 и PC, но и на других платформах.

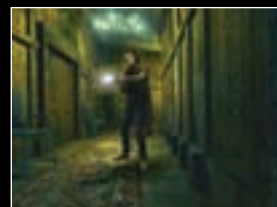
# ХИТ-ПАРАД

## РОССИЯ

1. FINAL FANTASY IX	SQUARE
2. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
3. THE WORLD IS NOT ENOUGH	ELECTRONIC ARTS
4. C-12	SONY
5. ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	INFOGRAMES
6. DRIVER 2	INFOGRAMES
7. DINO CRISIS 2	CAPCOM
8. WWF SMACKDOWN! 2	THQ
9. TIME CRISIS: PROJECT TITAN	NAMCO
10. WORLD`S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION

## Final Fantasy IX

Девятая фантазия вновь на первом месте. Комментарии излишни.



## Alone in the Dark: The New Nightmare

Одна из лучших horror adventure потихоньку карабкается вверх.

## WWF Smackdown! 2

Все-таки эта игра попала в десятку. Причем сразу на восьмое место. Долгое время она была, что называется, на подступах, ну а теперь осуществила героический рывок и заставила меня устыдиться за наших читателей. Когда второй Dino Crisis лидирует солидным отрывом - это можно было еще стерпеть и даже понять. Но когда такая чудовищная пошлятина начинает пользоваться популярностью у аудитории нашего журнала (а ведь симптомы имелись и раньше), это, признаюсь, немного пугает.





# Final Fantasy X

## Скволл в коротких штанишках или что-то большее?

Final Fantasy X дебютирует в Японии 19 июля этого года, так что одно из основных событий этого игрового года, можно сказать, уже свершилось. К сожалению, мы еще не успели получить финальный диск, однако Сеть и так переполнена различного рода фактами, поэтому мы охотно познакомим читателей с последними подробностями относительно сюжета, персонажей, боевого "движка" и, собственно, реализации первой ролевой игры от Square для PS2. Итак, bon appetit!

## Знакомство с родителями

Режиссер Йосинори Китасэ (Yoshinori Kitase), сценарист Кацусигэ Нодзима (Kazushige Nojima), художественный редактор Юсукэ Наора (Yusuke Naora) и дизайнер персонажей Тецуя Номура (Tetsuya Nomura) - все они уже успели поработать в связке пару лет назад, явив нам восьмую "Фантазию". Композиторов на этот раз целых трое: бессменному Нобуо Уемацу (Nobuo Uematsu) ассистируют Дзюнья Накано (Junya Nakano, автор музыки игр Another Mind и Threads of Fate) и Масаси Химаудзу (Masashi Hamauzu, на его счету саундтреки Front Mission и SaGa Frontier II). Записывать вокальную композицию "Suteki da ne" ("Разве это не чудесно?") приглашена фолк-певица с японского острова Окинава Рикки (Rikki). Боевой системой нынче верховодит ветеран стратегической серии Front Mission Тосиро Цутидза (Toshiro Tsuchida). Избранные "канонические" иллюстрации и логотип игры, как всегда, принадлежат кисти куль-

тового художника Йоситака Аmano (Yoshitaka Amano), широко известного за пределами мира видеоигр "отца" стиля Final Fantasy. Сolidная команда, а другого от Square мы и не ждали.

## Ад для сантехников

Мир, приютивший персонажей FFX, носит имя Спира (Spira). Почти полностью скрытый водой, тысячу лет назад он служил домом высокоразвитой технологической цивилизации. Однако местная Атлантида погибла в результате вмешательства некоего естества, называемого Син (Sin), управляющего стихиями природы. Известно, что изображенный на логотипе игры в виде огненного шара, Син на самом деле имеет телесную оболочку, правда, как именно он выглядит, мы еще не знаем. Через десять веков после катастрофы человечество живет в смутном страхе перед возможным возвращением карающего Сина, а любая технология, будь то двигатель внутреннего сгорания или электричество, официально объявлена табу (впрочем, держу пари, планета прямо-таки набита древними механизмами и устройствами, стоит только колнуть поглубже). Существовать в мире с природой помогают повсеместно принятые постулаты религиозного культа Эбон (Ebon). Пока нельзя с уверенностью сказать, является ли Спира единственным миром FFX, или по мере развития сюжета мы получим возможность перенестись куда-то еще (вдруг Square запланировала сюрприз в духе "ставим планету с ног на голову", как это сделано в FFXI?)

## Великолепная семерка

Постоянный наш читатель уже знаком со сладкой парочкой протагонистов FFX:



волшебницей Юной (Yuna) и э-э... спортсменом Тидусом (Tidus). Внешне больше всего напоминающие другой "звездный" дуэт (Риноа и Скволла), эти двое тоже одержимы идеей спасти свой мир (и вновь - девушка в большей степени). Юне во сне явилось знамение, недвусмысленно подтверждающее: Син скоро вернется, и чтобы одолеть его, необходимо собрать всех Эонов (Aeons; помощников, аналогичных Эсперам (FFVI) и Хранителям (FFVIII)), заточенных в разбросанных по планете храмах культа Эбон. Сами понимаете, в опасном паломничестве по "эбонитовым" усыпальницам без серьезных компаньонов не обойтись. Вдобавок к





блондинчику Тидусу юную волшебницу приставлены охранять звероподобный копейщик Кимари Лонзо (Khimari Lonzo; изрядно смахивает на вставшего на задние лапы Реда XIII из FFXIII) и суровый, молчаливый мечник Аурон, служивший телохранителем отца Юны - почитаемого волшебника Браски (Braska; он, кстати, погиб за десять лет до описываемых событий. Аурон недоглядел?). Со временем в команду вступят еще три путешественника: рыжеволосый блицболист (Blitzball - местная спортивная игра, о ней чуть ниже) по имени Вакка (Wakka), девушка-маг Лулу (Lulu; в бою ей помогает оживленная кукла мугла (moogles)) и вооруженная целым арсеналом кинжалов воровка Рикку (Rikku; по всем признакам сестра-близнец Квистиса Трипа из FFXIII), представительница мистического племени Аль Бед (Al Bhed). Немного отвлекшись, предположим, что поиски Эонов все-таки не являются основной темой игры, и это лишь "задания на завтрак". Конечно, сколько угодно сюжетных перипетий можно наворотить и вокруг них, но... так или иначе, увидим. Опять же, хочется верить в наличие логичных мотивов у Сина, а то злодейские существа с идеей фикс уничтожить все живое не то слово как утомили... Отличные оценки, выставленные игре японскими игровыми журналами (рецензенты Famitsu и Famitsu PS2 расщедрились на 10.10.10.9 - почти высший рейтинг!), позволяют надеяться на сильный, крепко сбитый сюжет.

## Переезд по сферическим доскам

С персонажами и общей фабулой мы познакомились, а что же остальные области игры? Освоившись на новом месте, Тосиро Цутида несколько переработал традиционный боевой процесс FF, правда, оставив часто критикуемую мюгиими систему случайных битв без изменений. Хотя схватки с обычными врагами по-прежнему проходят на отдельном экране (несмотря на ранние обещания разработчиков, одни только боссы нападают на наших героев без переключения на боевую локацию), а максимально возможное количество сражающихся со стороны игрока опять сократилось до трех, отныне можно в любой момент сменить персонажа

Стремясь повысить динамичность, Цутида отказался от задержек в Active Time Battle-системе: переход хода происходит через фиксированный промежуток времени, без каких-либо пауз.



**Несмотря на все восторги, касающиеся графики FFX, не нужно быть гением, чтобы разглядеть угловатые фигуры и низкий уровень детализации персонажей, пусть это все лишь NPC.**

их голоса услышаны: теперь драки ведутся молниеносно. Индикатор с правой стороны экрана показывает, кто нанесет удар следующим (как в тетрисе видно еще не упавшую фигурку), позволяя заранее планировать атаки/контратаки. Специальные удары называются Overdrive (так и тянет назвать "переездом") и применяются при заполнении соответствующей линейки, точь-в-точь как лимиты в FFXII. Overdrive Тидуса - различные комбинации атак с мечом, для их усиления надо нажимать кнопки в определенный момент (любой, кто знает Сквилла, разберется моментально). Похожий Overdrive и у Аурана, только здесь для суперударов придется нажимать кнопки в последовательности, как в файтингах. Кимари прибегает к помощи Синей Магии (Blue Magic), включающей известный прием Jump. Лилу может кастовать несколько заклинаний подряд, для этого игроку придется освоить науку фигурного верчения аналоговой ручкой джойстика.

Рикку практикует алхимию, получая новые предметы путем соединения украденных у врагов частей. Overdrive Вакки связан с мячом для игры в блицбол, а Юна просто передает накопленную силу экипированному в данный момент Эону. Вызволненные из храмов Эоны, будучи призванными, сражаются

## Переход на личности...

Откровенно говоря, вашему покорному слуге никогда особо не нравились дизайнерские решения Тецуя Номура. Последние работы плодовитого рисовальщика (на счету которого герои FFXVII-VIII, Parasite Eve, Ehrgeiz и The Bouncer) заставляют задуматься: а не изменило ли ему элементарное чувство вкуса? Персонажи в FFX выглядят вымученными копиями своих предшественников: Тидус - это просто прекрасный-шийся Сквилл в коротких штанишках, Юна - на редкость невыгодно одетая Риноп, Аурон - по-месь Винсента Вэлентайна и Вэша из аниме-сериала Trigun. Подборка героев, по сути, превратилась в сборную солянку из предыдущих работ художника. Самокопирование - это не всегда плохо, но не в таких же жутких масштабах!



**Это, как вы понимаете, Блицбол — игра, сильно напоминающая регби, которая проходит в огромном водяном пузыре.**

прямо в бою, вызвав свежее подкрепление. Стремясь повысить динамичность, Цутида отказался от задержек в Active Time Battle-системе: переход хода происходит через фиксированный промежуток времени, без каких-либо пауз. Многие геймеры критиковали серию за замедленность боев, и вот







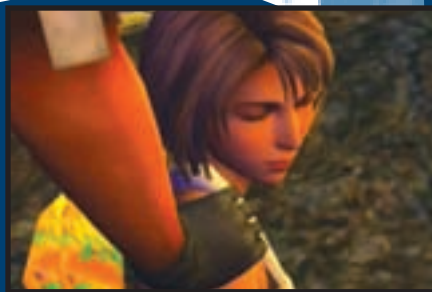
месь футбола, баскетбола и регби (команды по шесть игроков забивают мяч в треугольные воротца - и все это под водой). Вторая игра проверит ваши знания в области языка племени Аль Бед - не слишком распространенного среди жителей планеты наречия.

## Кто на свете всех милее?

Графически серия сделала внушительный шаг вперед. Фоны в виде слегка анимированных битмапов навсегда канули в прошлое, уступая место шикарному трехмерному воплощению Спиры. Переход в полное 3D и возросшая детализация героев означают переход к совершенно кинематографическим сюжетным сценам. Это, конечно, еще далеко не знаменитые "фай-

вместо героев до тех пор, пока не исчерпают запас своего здоровья, и тоже обладают физическими и магическими атаками, а их Overdrive'ами названа сильная "характерная" магия - например, классическая Diamond Dust у Шивы. Обучение магии и освоение индивидуальных способностей персонажей в FFX ведется через принципиально новую Sphere Board System. Вместо зарабатывания очков experience герои довольствуются очками AP, заполучив необходимое количество которых они повышают свой Sphere Level и передвигаются на одну ячейку вперед по Sphere Board. Последняя представляет собой обширную паутину, вызываемую по команде из главного меню. Перемещаясь по разным ее ячейкам, персонажи и обретают новые знания, умения и предметы. Тидус, к примеру, научится воодушевлять компаньонов, повышая тем самым уровень атак и защиты, Юна будет лечить, Лулу - усиливать воздействие магии, Рикку в полном соответствии со своей натурой - красть предметы и пользоваться умением Throw, а Аурон - прикрывать слабых членов команды, принимая атаки на себя. Иными словами, в области геймплея Square потчует нас старыми (за редким исключением) проверенными блюдами, разве что под новым соусом. К счастью, ни у кого не возникло мыслей возрождать громоздкую Junction System из FFXVIII, а значит, люди умеют учиться на своих

Спира - это по сути одна огромная игровая среда: города и всевозможные локации возникают во всей красе прямо на карте по ходу следования команды...



## Sphere Board System — новая и весьма запутанная, на мой взгляд, система развития способностей и навыков героев.

наловские" видеоролики, но выглядит все же очень круто. Заранее просчитанные заставки, впрочем, никуда не делись и в очередной раз поднимают планку трехмерной CG-анимации в играх. Причем после их просмотра частенько возникает желание увидеть FFX в виде анимационного фильма а-ля FF: Spirits Within, в то время как в последний больше хочется играть, чем смотреть. Спира - это по сути одна огромная игровая среда: города и всевозможные локации возникают во всей красе прямо на карте по ходу следования команды - никаких иконок и перехода на другой экран. Судя по всему, для оптимальной подгрузки крупных массивов данных FFX и использует 40-гигабайтный жесткий диск, выпущенный для PS2 совсем недавно. Несмотря на объемность мира, игровая камера не следует за героем, будучи постоянно подвешенной за его плечами в стиле Skies of Arcadia, а по старинке фиксирует происходящее с разных статичных точек. По словам разработчиков, слишком активная камера противоречила бы "духу Final Fantasy" (часто понимаемому, но до сих пор никем не конкретизированному понятию). Однако на деле слишком статичная камера частенько приводит



ошибках. Помимо перелопачивания боевого "движка" авторы придумали оригинальные мини-игры. В первую очередь это блицбол, основной вид спорта на Спире - по-





ユナ: どうして!?



В комплект японской FFX входит дополнительный диск The Other Side of Final Fantasy, набитый иллюстрациями, дизайнами, режиссерскими раскадровками, интервью с разработчиками и анонсами будущих игр Square. Специальное издание Beat Shock Edition, направленное на законченных аудиофилов и включающее в себя помимо игры особый Dolby-совместимый динамик, продается по цене 16800 иен (\$137).

к тому, что вы просто можете потерять ориентацию в новом "трехмерном" мире FFX.

## Спой, птичка, не стыдись!

Случилось давно назревавшее чудо: обитатели вселенной FF поборол врожденную немому и заговорили нормальными голосами. Окошки с текстом теперь со спокойной душой можно именовать субтитрами, а выражения лиц говорящих меняются в зависимости от их душевного состояния. В общем, любо-дорого посмотреть и послушать (даже такую тарабарщину, как язык Аль-Бед - тем более что придется его выучить). Забавно, что для японской озвучки Square привлекла непрофессионалов специально, чтобы герои игры изъяснялись естествен-

но, как можно менее "театрально", при этом не вызывая ассоциаций с известными актерами. Так вот вопрос: решится ли пойти тем же путем американское отделение компании или испугается?

## Вам балерину или чтоб танцевать умела?

Воздержусь от пространных личных комментариев относительно игры, оставляя эту прерогативу будущему рецензенту полностью готовой англоязычной версии. Единственное, что хочется сказать в завершении сегодняшнего разговора о Final Fantasy X - Square успешно выпустила на рынок очередной качественный продукт, апеллирующий к пристрастиям самых широких слоев играющей публики. С чем себя и поздравим. Кто-то побурчит о коммерциализации серии, назовет FFX "попсовой" и пойдет играть в Persona 2 или Valkyrie Profile, но большинство геймеров примут игру с распростертыми объятиями. Сделать коммерчески успешный блокбастер куда труднее, чем sleeper hit, боготворимый кучкой увлеченных фэнов. Square же в очередной раз справилась с поставленной задачей, и любая критика, скорее, будет от игры отскакивать, нежели попадет в цель и подвигнет авторов на кардинальную перетряску всей концепции.

Валерий "А.Купер" Корнеев

В ПРОДАЖЕ С 30 ИЮЛЯ



12 Игр, которые изменили мир. Этот список - не Библия. Не свод законов. И даже не перечень учебников для младшей геймерской школы. Это просто капля наших концентрированных ощущений и переживаний.

Anachronox - Третий суперпроект студии Ion Storm окончательно убедил нас в том, что с Daikatana просто произошла трагическая ошибка. Anachronox - один из лучших RPG-проектов этого года!

Diablo 2: Lord of Destruction - полный обзор, детальное прохождение и супер-постер!

Sonic Adventure 2. Новый шедевр от Sonic Team - яркий экземпляр абсолютного технологического совершенства.

А также:  
MechCommander 2, Medal of Honor: Allied Assault, Project EGO, Arcanum, Operation Flashpoint, Twisted Metal Black.  
Тактика:  
Alone in the Dark 4, Myst III Exile, Diablo 2: Lord of Destruction, Baldur's Gate: Throne of Bhaal



# Twisted Metal: Black

**Жанр:** гонки/action  
**Издатель/разработчик:**  
Incognito Studios/SCEE  
**Количество игроков:** 1-4  
**Альтернатива:** WDL: WarJetz,  
Quake 3 Revolution

PlayStation 2

История сериала Twisted Metal - одна из самых драматичных в игровой индустрии. Начинаясь же все радостно и оптимистично. Славной фирме SingleTrack удалось совершить чудо: стараниями ее сотрудников была гениально воплощена в жизнь идея автомобильного боевика. Одна из первых игр этого жанра привлекла к себе внимание не только умной концепцией и качественным геймплеем. Рядовой геймер был очарован атмосферой, царившей в ТМ. Мрачный мир сочетался с безумными персонажами, рождая ощущение полного хаоса. Устав от обыденной серьезности гоночных симуляторов, люди все же не желали выпускать из рук "баранку". Поэтому ТМ был встречен восторженными возгласами: "Господи, да это же автосимулятор, где можно рас-

стреливать врагов!". Думаю, подобная мысль крутилась в голове у всех нас при первой встрече с творением SingleTrack.

Воодушевленные таким успехом разработчики напряглись и выпустили таки продолжение. ТМ2 стал еще большим событием, чем оригинал, ведь улучшения коснулись практически каждого аспекта игры. Возросшая скорость, улучшенная графика, еще более безумные персонажи, навороченные арены, обилие спец. приемов и секретов - все это сделало Twisted Metal 2 одной из самых выдающихся

игр для PSX, в которую с удовольствием играют и по сей день. В общем, было очевидно, что сериал стремительно набирает обороты, и ничто не предвещало беды. Однако в один прекрасный день Sony без видимых причин отняла у SingleTrack права на игру и поручила ее дальнейшее развитие фирме 989 Studios. Да, действительно, эта команда отличилась замечательным боевиком Syphon Filter, но причем же здесь экстремальное вождение? Как и следовало ожидать, ТМ3 оказался недостойным своих предшественников. Ни на что не год-

ная физическая модель, ужасно спланированные арены и отсутствие былой ауры повергло в шок поклонников жанра. Обливаясь слезами, они тыкали кнопки джойстика, пытаясь понять, куда же катится этот мир. Не успев опомниться от третьей части, геймеры были ошарашены четвертой. Скаля зубы на изображенный на обложке диска логотип 989 Studios, особливо упертые фанаты брали игру из уважения к первым двум сериям. Как ни странно, ТМ4 оказался не так уж плох. Атмосфера вернулась, а игровой процесс был слегка подправлен.

Например, за рулем Spector'a теперь сидит уже не смазливый актер, а любвеобильная маньячка-невеста с кухонным ножом, желающая найти себе жениха.



**Как не раз уже упоминалось, в игре можно разрушить буквально все: здания, машины...**

Но все же до хитовости было далеко. Пробудившись от спячки и протерев очки тряпочкой, фирма Sony наконец заметила тенденцию и на радость всем отдала проект команде Incognito Studio, которая была сформирована из собственно создателей ТМ. Приступив к делу, новые, вернее, старые разработчики поставили себе четкую цель: нужно реанимировать когда-то успешный боевик. И начали они с того, что неформально отрезались от двух последних неудавшихся продолжений, назвав очередной





**Самый быстрый, маневренный и одновременно самый "беззащитный" персонаж — Mr. Grimm.**

сиквел Twisted Metal Black. Простое и лаконичное название, не обремененное порядковым номером, идеально для возрождения. Итак, начнем с сюжета. Он претерпел довольно существенные изменения. Суть, впрочем, осталась прежней: таинственный человек по имени Калипсо устраивает турнир. Но вот участников на этот раз он отбирает сам. И находит он их не где-нибудь, а в психиатрической лечебнице. Да, так случилось, что все без исключения экстремальщики оказались заключены в одну хорошо охраняемую психушку. Кудесник же, пройдясь по палатам, пообещал пациентам исполнение самых заветных желаний в случае их победы в турнире. Охотно согласившихся маньяков тут же выпустили на поруки Калипсо, и те, усевшись в оборудованные пулеметами тачки, отправились на поля сражений. Но надо отметить, что в ТМВ все выглядит таким образом, как будто турнир проводится впервые. К примеру, Sweet Tooth, который предстает перед нами в образе эдакого качка, оказывается, до этого не был знаком с Калипсо. Да и последний, облысев, утратил былое очарование. Большая часть машин уже знакома нам по предыдущим играм серии, но вот водители - почти сплошь нович-



ки. Например, за рулем Spector'a теперь сидит уже не смазливый актер, а любвеобильная маньячка-невеста, желающая найти себе жениха. Полицейским же автомобилем OutLow отныне управляет не девушка-коп и не

ее брат, а здоровый бугай с дубинкой. Как видите, ни одного ментально здорового индивидуума вам здесь не повстречается. Первое, что вы увидите, вставив диск в приставку - это очень качественно оформленный экран выбора персонажа. Он представлен в виде застывшей сцены сражения, где камера перемещается от одной машины к другой и даже заглядывает в кабину. Обрабатывается это, правда, не в реальном времени, а реализуется благодаря прокручиваемому туда-сюда видео. Определившись с "колесами", вы увидите небольшую заставку, рассказывающую об истории болезни водителя, после чего попадете на поле боя. Первым, что вы заметите, нажав на газ своего авто, будет на редкость удачная физическая модель. Тачки реагируют на кнопки еще более податливо, чем в ТМ2. А благодаря тому, что за стрельбу отвечают шифты, контролировать свое движение можно исключительно аналоговыми ручками: левая - руль, правая - газ/тормоз.

Освоившись с управлением, вы наверняка решите осмотреть достопримечательности. И их действительно



вас уже читали в разных preview о пассажирском самолете, который можно сбить. Но это лишь цветочки по сравнению с общей степенью интерактивности ландшафта. Каково, например, стреляя во врага, задеть каменную арку, которая неожиданно обвалится вам на голову. А знали бы вы, как приятно, заехав на стадион, покатайся по трибунам и послушать, как под колесами крошатся деревянные скамейки. Как я уже говорил, арены отличаются масштабностью. То есть если уровень называется "Автострада", это еще не значит, что действие происходит только на автостраде. Погоня по оживленному шоссе и повзрывав машины законопослушных граждан, вы можете свернуть на примыкающую дорогу и устроить погром на гоночном соревновании песчаных багги. Или вы можете заехать внутрь дома и порезвиться на автостоянке. Короче, любознательному человеку будет к чему себя приложить. Вдоволь насмотревшись на красоты урбанизированных пейзажей, вы рано или поздно вспомните о своей основной цели - уничтожении врагов. На каждом этапе вам придется изловить всех сил противостоять почти десятку супостатов. Теоретически в этой баталии каждый сам за себя, но на практике, как обычно, первостепенной мишенью для всех является вы. И тут открывается еще один немало-

**Думаю, многие из вас уже читали в разных preview о пассажирском самолете, который можно сбить. Но это лишь цветочки...**



немало, ведь площадь арен беспресценденно велика. Конечно, встречаются и не очень обширные (те, которые можно объехать за пару минут), но даже в самой маленькой локации есть на что посмотреть. Мало того что каждая зона выглядит в высшей степени реалистично, так еще и изобилует движущимися и разрушаемыми объектами. Думаю, многие из

важный аспект игры - искусственный интеллект. А что является основным признаком продвинутого ума? Естественно, умение вовремя смыться. Да, отныне у врагов появился страх. Испугавшись вашего напора, они могут податься в бег, в то время как вы будете их преследовать. Причем именно таким образом и нужно расправляться с конкурентами. Только атакуя отбившиеся от стаи машины, вы сможете в конце концов расправиться со всеми.

А чем же именно вы будете атаковать? Всего в наличии имеется порядка десяти основных видов оружия. Кроме кучи разновидностей ракет есть рикошетные снаряды, бочки с горючей смесью и т.д. Сохранились в игре и приемы, срабатывающие от





вае секретные арены, персонажей и заставки. Видеороликов в TMB великое множество, до трех на героя: один в начале, другой в середине и третий завершающий. Сделаны они добротно и как нельзя лучше подчеркивают изменившуюся атмосферу игры. Здесь уже нет даже того черного юмора, что был раньше. Все заставки мрачные и депрессивные. Графика - это то, что делает TMB одной из лучших игр для PS2 на сегодняшний день. Высокая степень детализации как машин, так и окружающей среды дополняется великолепными спецэффектами. И реализовано все это практически без использования тумана. К тому же, погода не отличается стабильностью. Внезапно во время битвы может пойти легкий дождик, который вскоре превратится



определенной комбинации кнопок: заморозка, мина, щит, прыжок и выстрел назад. За все это отвечает линейка энергии, которая накапливается со временем сама. Стоит заметить, что оружие теперь встречается на поле боя реже, чем раньше, да и заканчивается значительно быстрее. Поэтому разработчики придумали дополнительный способ нанесения ущерба - таран. Раньше столкновения двух машин не от-

нимали столько энергии. Теперь же несколько аварий вполне могут сделать из тачки груды металлолома. А пулемет превратился из пугача в действительно эффективное средство уничтожения. Прижав недруга к стенке, его запросто можно обработать обычными пулями. Одна беда: от постоянной стрельбы пулемет может перегреться и на время отказать. Как видите, пушки стали мощнее, броня - слабее, а враги - умнее. Что-

бы хоть как-то сбалансировать уровень сложности, разработчики предусмотрели на поле боя множество "лечилок". На каждую зону дается две жизни. Но, кроме того, мы можете совершенно свободно дважды полностью восстановить здоровье на ремонтных платформах. И это не считая мелких аптечек. Но даже со всеми этими поблажками выжить в по- боище - задача не из легких. Проходя игру, вы постепенно открыв-

в ливень. Или может резко стемнеть, и для ориентации придется включить фары. Подобранное оружие мгновенно появляется на автомобиле. Ракеты и прочие снаряды больше не вылетают из бампера, а крепятся на корпусе. И при всех этих визуальных изысках играть одновременно могут до четырех игроков с одной приставки! Как видите, TMB действительно оказался хитом. И подводя итог, я хочу

## "Машины Смерти" на ваш выбор:

### Junkyard Dog

Уродец, напоминающий зомби, водит этот мусоровоз. Большой медленный и жутко неповоротливый грузовик всегда является легкой мишенью на поле боя.

### Brimstone

Священник решил принять участие в турнире, надеясь избавиться от демона, завладевшего его разумом. На первый взгляд, Brimstone - оптимальный выбор. Но, поездив на нем подольше, вы поймете, что этой телеге явно не хватает брони. Зато есть неплохой special: названным на острие грешником трудно попасть в цель, но уж если попадете...

### Mr. Grimm

Этот весьма таинственный мотоциклист с маской в виде черепа - ветеран дорожных разборок. Обладая самым бы-

стрым транспортным средством с максимальной управляемостью и special'ом, Mr. Grimm крайне уязвим в плане брони. Короче, этот водила больше всего подходит экспертам, научившимся уклоняться от вражеских выстрелов.

### Roadkill

Разработчики выкинули из кабины Дорожного Убийцы пожилого бомжа и посадили туда лысого чувака, страдающего амнезией. Средненькая машинка, опасная исключительно благодаря своему special'y.

### Sweet Tooth

Огненный клоун - бессмертный талисман TM - снова превратился из босса в обычного участника турнира. Его грузовичок мороженщика, может быть, и медлителен, но зато мощен. Трансформировавшись же в робота, Sweet Tooth пускает во врагов очередь из самонаводящихся ракет.

### Darkside

Знакомый многим трейлер из первого TM, за рулем которого теперь сидит особа по имени Кукольное Личико. Будучи в детстве непослушной девчонкой, она до того разозлила кого-то, что тот надел ей на голову металлическую маску, а ключ выбросил... Darkside не отличается скоростью и маневренностью, но обладает неплохой броней (еще бы, вон какой здоровый) и хорошим таранным special'ом.

### Spectre

Кровавая Мэри, которая рулит этой тачкой, уже упоминалась выше. Ее спортивная машина быстра и удобна в управлении, да еще и наделена вполне сносной броней. Да и спец. оружие не подкачало: самонаводящаяся ракета, способная пролетать сквозь стены, сама найдет цель.

### Outlaw

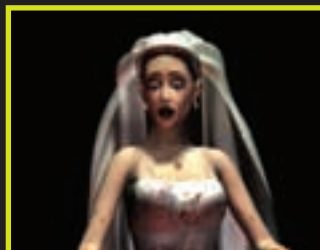
В TMB изменился не только внешний вид автомобиля и его водитель, но еще и характеристики. Теперь Outlaw - это относительно массивная тачка, пожалуй, с самыми сбалансированными показателями. Идеальна для новичков.

### Crazy 8

Несчастный по кличке Безликий однажды подвергся бесчеловечному хирургическому эксперименту, в ходе которого бедняге заштопали нитками глаза и рот. Очаровательная личность, но вот машина у него ничем особым не примечательна.

### Shadow

За штурвалом катафалка засела депрессивная девица, обследуемая в психушках с самого детства. Очередная легковушка со средними характеристиками.





...погода не отличается стабильностью. Внезапно во время битвы может пойти легкий дождик, который вскоре превратится в ливень.



Спецэффектам уделили немало времени, зато получившаяся картинка радует глаз игрока.

поздравить вас не только с появлением на PS2 такой великолепной игры, но и с воскрешением ТМ, которая наконец вернула себе титул самого продвинутого автомобильного боевика. Хотя надо признать, что игра сильно изменилась, и это касается не только графики. Игровой процесс стал гораздо более динамичным, а атмосфера более мрачной. Но это явно пошло ей на пользу. Так что возрадуемся, господа, Twisted Metal снова с нами.

Mac Fank



#### Секретные персонажи:

##### YellowJacket

Это, если мне не изменяет память, второе появление таксиста со времен самого первого турнира. В кабине расположился семейный дуэт сумасшедшего папаша и его малолетнего сына. Несмотря на не очень высокие показатели, управлять этой машиной довольно удобно. К тому же тачка обладает замечательным спец'ом: появившимися спереди шипами можно смачно протаранить врага, причинив тем самым неслабый ущерб.

##### Axel

Давным-давно отец приковал Аксела к двум огромным колесам, и с тех пор он никак не может высвободиться. Сильный, но далеко не самый маневренный персонаж.

##### ManSlaughter

Медлительный, неповоротливый, но чертовски крепкий самосвал.



#### Боссы:

##### Minion

Вечно прикованный к турниру демон на броневике имеет зуб на Калипсо. Очень мощный, очень быстрый и невероятно крепкий стальной монстр. Вступить с ним в контактный бой - все равно, что подписать себе смертный приговор. Ваша битва с Фаворитом, скорее всего, будет напоминать игру в кошки-мышки, и роль кошки достанется не вам.

##### Warthog

Старый вояка на своем танке принимает участие и в обычных битвах. Но по совместительству он является еще и последним боссом. Во время финального сражения Warthog наделен неограниченным боезапасом, что делает его почти непобедимым. Почти.



# КЛИНСКОЕ PARTY ZONE 2001

## Любителей продвинутого пива ждет очередной сюрприз от Клинского!

У тех, кто не смог попасть на грандиозное мега-шоу Клинского «Продвижение» в Москве появился шанс !!!

Все лето по выходным в Москве и Подмоскowie — акции «Клинское Party Zone 2001»! Не пропусти, когда в твоём парке или на центральной площади твоего города начнут разворачиваться огромные шатры Клинского, появятся роллеры угощающие пивом и заведет свой мощный



двигатель единственный в мире скай-дайв симулятор. Огромный трейлер, перевозящий до 22 тонн груза, притащит эту большую «игрушку» — для самых продвинутых. Двигатель, развивающий мощность 950 лошадиных сил (завидуйте, автомобилисты, причем даже владельцы спортивных машин типа Porsche!), будет гнать вверх летний воздух со скоростью до 200 километров в час! Поток воздуха поднимет тебя на высоту, даруя ощущения свободного падения. Заводная музыка, море пива, бесплатный полет — вам будет что вспомнить и рассказать! Встретимся на «Клинское Party Zone 2001»!



## Mac Fank

Так случилось, что резкий рост популярности компьютерных (и в частности приставочных) игр совпал со стремительным развитием глобальной сети. В результате за последнее десятилетие Интернет стал неотъемлемой частью игровой индустрии. Ведь именно посредством многочисленных сайтов геймеры всего мира регулярно получают свежие новости и другие полезные сведения, которые впоследствии "перетекают" и в большинство печатных изданий. Возможность черпать информацию из первоисточника, то есть получать ее непосредственно от фирм-разработчиков, и делает крупные иностранные игровые порталы столь оперативными и популярными. И именно этой возможности лишены создатели российских сайтов, посвященных приставкам. Но невзирая на сложности многие энтузиасты продолжают упорно работать, совершенствуя старые и открывая новые сетевые проекты. Еще буквально несколько лет назад практически весь игровой Рунет представлял собой скопление непрофессионально сделанных homepage'ов, ютившихся на бесплатных серверах. Теперь же можно обнаружить некоторое количество действительно качественных сайтов, созданных серьезными и грамотными людьми. О некоторых особенно выдающихся я и собираюсь вам рассказать.



## [www.console.ru](http://www.console.ru)

Сайт со смешным названием ЛПИИП (Лучшие Приставочные Игры На Персоналке) появился где-то в 97-98 годах. Создавался он Сергеем Денисовым в то время с целью освоения языков программирования HTML и PERL. Сварганив небольшую страничку, он выложил на нее некоторое количество эмуляторов и ромов. Для тех, кто не в курсе: эмуляцией называют процесс запуска игры на платформе, для которой она изначально не предназначена. В данном случае имеется в виду запуск приставочных игр на персональном компьютере. Ромом (Rom) именуется сама игра (данные, скопированные с носителя), а эмулятором - программа, необходимая для ее успешной работы.

Так вот, выложив все это добро в Сети, Сергей постепенно начал замечать, что популярность его странички растет. Тут-то его и озарила идея создания крупного ресурса по эмуляторам. Немного позже к Сергею присоединились Максим Китченко (km) и Алекс Абрамов (Gecko tG.), без помощи которых сайт никогда бы не превратился в то, чем он является сейчас. В настоящее время, правда, эти люди уже не работают над проектом, но это отнюдь не умаляет их заслуг.

На сегодняшний день www.console.ru смело можно назвать самым лучшим ресурсом по эмуляторам в Рунете. Хотя, откровенно говоря, ничего подобного я не встречал и среди иностранных сайтов. Здесь собраны эмуляторы для 11 платформ. Есть тут и приставки (NES, SNES, Nintendo 64, MegaDrive, Saturn, PlayStation, TurboGrafx 16), и автоматы (Callus, Impuct, Neo-Geo), и портативный Game Boy. Причем на сайте можно узнать историю и технические характеристики каждой из этих игровых систем. Но соль не в этом, а в огромном количестве ромов для всех платформ, кроме PSX и Saturn. Плюс к этому абсолютно каждая из более чем двух тысяч игр снабжена небольшим комментарием и несколькими скриншотами! Новичкам не утонуть в море ромов помогут хит-парады, которые составляются автоматически на основе статистики закачек. Ну а коли возникли проблемы с прохождением, то стоит заглянуть в раздел "Подсказки", где выложены cheat'ы и несколько подробных решений.

Но и это еще не все. На ЛПИИП можно также найти полезные программы, скачать музыку из некоторых игр в формате MIDI и почитать довольно часто обновляемые новости, касающиеся как эмуляции, так и событий игровой индустрии.

Думаете, это все? А если я скажу, что существует еще и англоязычная версия сайта?! Да, все тексты, за исключением новостей и подсказок, переведены, что делает его доступным еще и для иностранных посетителей!

Да, масштаб действительно велик, но есть у www.console.ru и недостатки, коих не так уж мало. Сам автор отмечает две вещи. Первая - это редкие обновления. Фактически обновляются только новости, а коллекция ромов уже давно находится в статическом состоянии. Второй недостаток - английские тексты, которые изобилуют грамматическими ошибками. От себя могу добавить, что и в плане содержания некоторые комментарии к играм можно считать безграмотными. Но невзирая на это ЛПИИП все еще остается одним из лучших сайтов по эмуляторам во всем Интернете. И это, конечно же, заслуга его авторов. Вот их имена: Chance, Сергей Соколов (Wario64), Reala, Rufus, Mantrida, Slayer Moon.

За время своего существования сайт приобрел такую популярность, что за счет баннерной системы ребята даже получают небольшой доход. В будущем они планируют расширить диапазон охватываемых приставок и, возможно, даже превратить www.console.ru в универсальный портал с обзорами и описаниями игр.





[www.pristavki.net](http://www.pristavki.net)

Название сайта D&K Videogames происходит от имен двух питерских ребят, Даниила Галимова (daNlL) и Константина Говоруна (Wren, слева). Их увлечение игровой журналистикой началось с совместного написания статей для журнала "Великий Дракон", под которыми неизменно стояла подпись D&K. Самая первая версия сайта появилась в мае 2000 года. В то время это была обычная домашняя страничка, созданная исключительно для выкладывания материалов, по тем или иным причинам не попавших в журнал. Идея же серьезного игрового ресурса, посвященного приставкам, зародилась немного позже - летом, хотя официальным днем рождения D&K Videogames считается 1 сентября. Бразды правления с самого начала взял на себя Wren, поскольку daNlL никакого участия в работе над проектом не принимал. Название же было сохранено по инерции.

Первым препятствием, вставшим на созидательном пути начинающего вебмастера, стало отсутствие у него необходимых навыков дизайна и программирования. Но если это еще можно было как-то исправить, то нехватка материалов - это уже более серьезная проблема. Одному, понятное дело, весь сайт статьями не заполнить, посему требовалось срочно найти помощников. Первым человеком, согласившимся работать на добровольных началах, стал Сергей Пономаренко (Omega). Но основным и самым мощным толчком оказалось внимание к [www.pristavki.net](http://www.pristavki.net) со стороны одного из самых авторитетных российских игровых журналистов Валерия Корнеева, более известного как Агент Купер. Он с ходу подарил сайту рубрику "Мир Anime", посвященную японской мультипликации, а также сделал новый дизайн и взял на добровольных началах в составлении новостей. Теперь, при поддержке столь известной личности, процесс "вербовки" новых членов команды значительно упростился. На данный момент в разделе "Наша команда" значатся девять человек. Кроме уже названных это Степан Чечулин (Tomba, второй справа), Артём Шорохов (Crazy GOD, второй слева), Федор Тимофеев (Ted Strife, справа), Илья Смазанов (Freeio), Евгений Чуйкин (Sheff) и Святослав Торик (Torik). Все эти авторы абсолютно безвозмездно снабжают сайт свежими обзорами, прелюбовками и иными материалами игрового характера. Помимо этого публикуются и читательские статьи, среди которых однажды даже был проведен конкурс.

Первоначальный размах проекта впечатляет, поскольку задумывался он как русскоязычный аналог портала videogames.com. Ребята стараются писать обо всех приставках, не брезгуя даже давно отжившими свое восьми- и шестнадцатититными консолями. Плюс к этому имеется множество рубрик, прямо или косвенно связанных с видеоиграми.

Трудности, возникающие у авторов сейчас, связаны в основном с отсутствием времени. Сам вебмастер считает работу над D&K Videogames одним из своих основных занятий и тратит на написание новостей, редактирование и верстку в среднем до пяти часов в день. И это несмотря на то, что сайт до сих пор не приносит никакого дохода. Однако это, по его словам, упрощает взаимоотношения внутри авторского коллектива. К тому же, будучи совершенно некоммерческим, сайт недавно получил щедрый подарок от дружественного издательства "Игромания-М" - около сотни обзоров для PSX. В будущем планируется интеграция [www.pristavki.net](http://www.pristavki.net) с проектом [www.romov.net](http://www.romov.net), целью которой является создание сети русскоязычных игровых сайтов.



[www.gdragon.ru](http://www.gdragon.ru),  
[www.gdragon.lgg.ru](http://www.gdragon.lgg.ru)

Официальный сайт журнала "Великий Дракон" с самого начала задумывался не как придачок к изданию, а как вполне самостоятельный ресурс. История "Пещеры Дракона Online" уходит своими корнями в глубь времен. Первая версия сайта открылась где-то 4-5 лет назад. В то время за его создание взялись два человека: Валерий Корнеев (Агент Купер) и Владимир Суслов (Rusbear). Первый взял на себя ответственность за содержание и дизайн, а последний занимался технической стороной. Дела сайта шли вяло до тех пор, пока молодой художник Павел Лагутин не предложил совершенно бесплатно переоформить его, что и было сделано. А вместе с внешним видом "Пещеры" изменилось и содержание:



появились обзоры, solution'ы, статьи на околоигровые темы и даже целые повести. Был написан собственный скрипт для форума и вот-вот был готов появиться раздел новостей. Но в один прекрасный день сервер, на котором находился сайт, вышел из строя. В результате проект был "заморожен" и забыт примерно на год. Но по прошествии этого срока ваш покорный слуга решил попытаться начать все сначала. Поверхностные знания HTML и некоторое умение обращения с графическими редакторами позволили мне создать небольшой сайт. Содержание его оставляло желать лучшего, а обновления происходили довольно редко, но так или иначе это было началом возрождения. Спустя нескольких месяцев ко мне присоединились еще два человека: Роман Ерохин (ERS) и Кирилл Сидоров (G. Funk). Взглянув на плоды моих трудов, им неожиданно стало стыдно за родной журнал, и они решили исправить положение. Результат наших совместных усилий вы теперь можете видеть по адресу [www.gdragon.ru](http://www.gdragon.ru). Сайт обзавелся доменным именем, а также действительно приличным дизайном (спасибо Роману). Но главное в том, что наконец-то появились новости. Причем под них был отведен не один раздел и даже не два. Кроме рубрики игровых приставок существует рубрика PC, а также зарубежного и российского кино. Правда, не все разделы к настоящему моменту начали работать, но зато игровые новости стабильно обновляются каждый божий день, а свежую информацию о мировом кинематографе можно почитать по меньшей мере раз в неделю. Мы стараемся освещать события, связанные со всеми существующими приставками, кроме разве что Nintendo 64. Не так давно к проекту подключились еще двое ньюсмейкеров: Александр Лапшев (CJC) и Степан Чечулин (Tomba). Трудность у авторов "Пещеры Дракона Online" всегда была одна - катастрофическая нехватка времени. Проект все еще не приносит никакого дохода, и работа над ним ведется из чистого энтузиазма. Но все же сайт развивается. В ближайшее время планируется начать рубрику обзоров и, возможно, решений к играм.





**Борис Скворцов – человек основавший (game)land online.**



Рассказывая о русскоязычных игровых ресурсах, мы, конечно же, не могли обойти вниманием и свой, можно сказать, родной сайт. (game)land online был основан компанией (game)land в октябре 1997 года в качестве сетевого представительства в то время единственного издаваемого ей журнала "Страна Игр". Сегодня данный портал является одним из крупнейших источников информации по компьютерным и видеоиграм в Рунете. К тому же, его можно считать и нашим домом. Пусть статей из OPM там нет, но содержание и обложки всех наших выпусков вы там можете обнаружить. Но (game)land online вовсе не копирует содержание печатных изданий. Большей частью сайт заполнен новостями, которые четко распределены по многочисленным рубрикам. Хотя есть и вполне стандартные материалы вроде review, preview, кодов и прохождений. Причем к каждой статье можно оставить небольшой комментарий. Кроме никогда не пустующего чата имеется с десяток форумов, где можно получить ответы на самые злободневные вопросы. Появились и два совершенно новых раздела "Kali.net" и "Widescreen.net". В первом вы можете подключиться к одному из известных игровых серверов, а во втором - узнать последние новости "широкого экрана". Ну а желающих играть в игры порадует богатейшая коллекция всевозможных демо-версий, патчей и add-on'ов, доступных для скачивания. Но, вероятно, все вышесказанное и так известно нашим активным читателям, которые наверняка уже заглядывали на www.gameland.ru. Но вот то, как именно поддерживается ресурс, вы сможете узнать, только продолжив читать дальше.

На протяжении трех с лишним лет своего существования сайт не переставал совершенствоваться. Всего за это время он сменил четыре варианта дизайна. Причем в новейшем его варианте, запущенном в начале июня, заметны и существенные структурные изменения: появились полноценные разделы, посвященные видеоиграм и всем новейшим платформам, - от PSone и PS2 до Xbox и GameCube. В данный момент только техническим обслуживанием и администрированием сайта занимаются пять человек. Среди них главный редактор Caterpillar, вебмастер Иван Солякин, ведущий рубрики "Online" Сергей Долинский и ведущий рубрики кодов Strategie. И это, не считая авторов, снабжающих (game)land online текстовыми материалами. Причем, надо заметить, что большинство из них не сотрудничает с печатными изданиями (game)land, а пишет исключительно для Сети.

Что касается недочетов, то они связаны практически исключительно с технической стороной. В связи с процессом смены дизайна временно перестали работать некоторые ссылки. Да и содержание страниц пока что максимально корректно отображается лишь в браузере Internet Explorer. Но можно не сомневаться, что в самое ближайшее время все эти неполадки будут устранены, ведь работа над www.gameland.ru идет постоянно.

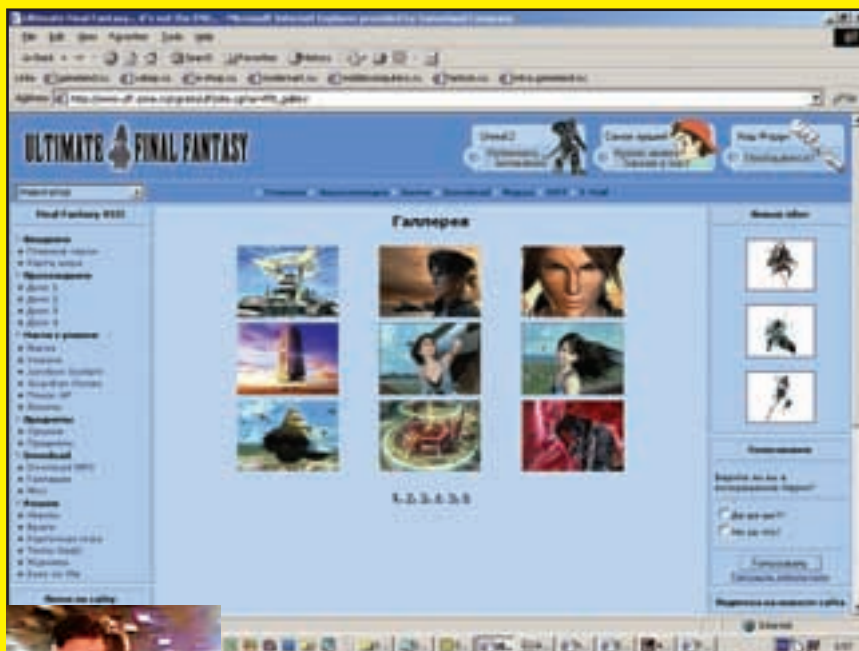
## www.gammer.net

Мало что известно об истории этого сайта и о его создателях, поэтому рассказ о нем будет не особенно длинным. Название проекта Gammer, как вы, наверное, догадались, представляет собой слегка измененное слово "gamer". Только вот, наверное, даже сами авторы сайта вряд ли догадываются о том, что с английского словечко "gammer" переводится как "старуха".

Данный ресурс посвящен не только приставкам, на нем еще можно почитать статьи по PC-играм. Но соотношение объема приставочных и PC'шных материалов не позволяет считать этот сайт исключительно компьютерным. Всего авторы попытались охватить пять игровых платформ, то есть четыре приставки: PlayStation 2, Xbox, Dreamcast и Nintendo 64. Но пока что имеются обзоры только для одной консоли - Dreamcast. Остальные приставки представлены лишь новостями, которые, впрочем, обновляются практически каждый день и написаны вполне профессионально. У раздела каждой из платформ есть несколько подразделов: новости, обзоры, превью и железо. На деле же большая часть ссылок не работает. Видимо, эти рубрики будут запущены позднее. Но, так или иначе, на www.gammer.net можно почти каждый день почитать свежие новости, а иногда даже крупные репортажи вроде Tokyo Game Show.







[www.uff.zone.ru](http://www.uff.zone.ru)

Сайт Ultimate Final Fantasy, как нетрудно догадаться, большей частью посвящен всем известной ролевой серии от SquareSoft, хотя и не только ей. Своим существованием он обязан двум личностям: Анатолию Ярёмченко (Ultimate, вверху) и Эрику Юргенсону (Rufus, внизу), которые открыли его 26 марта 2000 года. Первая сложность, с которой им пришлось столкнуться, была вполне стандартной и касалась размещения сайта. Утомительные скитания по бесплатным серверам продолжались вплоть до июля того же года, когда UFF окончательно обосновался на zone.ru. Тогда же сайт был полностью "натянут" на скрипты, что значительно упростило его обновления.

Второй и основной проблемой UFF, которая остается актуальной и по сей день, является нехватка рабочих рук. На данный момент, кроме "отцов-основателей", над сайтом активно трудятся еще два человека: Сергей Кочнев (Myuni Hausen) и Витя Литвинов (Клауд). Их общими стараниями на UFF существует множество интересных рубрик. Конечно же, здесь есть прохождения последних частей Final Fantasy, начиная с шестой, а также решение Chrono Cross. Все эти игры описаны подробно (вплоть до предметов и оружия), так что даже человеку, прошедшему игру, будет приятно почитать.

Но авторы вовсе не желают ограничиваться рассказом лишь о любимой игровой серии. Сайт, кроме всего прочего, занимается распространением "аниме" (японских анимационных фильмов), которые можно заказать за небольшую плату. Но так как проект все-таки некоммерческий, деньги авторы не кладут себе в карман, а опять же вкладывают в сайт. В частности, средства идут на призы в викторинах и конкурсах, которые время от времени здесь проводятся.

Еще одна полезная вещь, организованная на UFF - это система обмена и продажи игр. Любому желающий может внести свою игру в обширную базу данных и таким образом найти покупателя. Как и на любом приличном сайте, на [www.uff.zone.ru](http://www.uff.zone.ru) можно почитать новости, причем не только ролевые.

В будущем авторы, в первую очередь, конечно же, хотят расширить круг обозреваемых ими японских ролевых игр. Планируется охватить все части FF, а позже и все RPG, выпущенные Square. Если же говорить о не столь отдаленном будущем, то ребята с нетерпением ждут летней премьеры компьютерного полнометражного фильма Final Fantasy: The Spirits Within. Сама лента и все события, связанные с ее релизом, будут освещаться на сайте.

**Итак, пора, пожалуй, подвести черту. Так что же представляет собой приставочный Рунет сегодня? Безусловно, за последние годы произошел существенный рывок вперед. Возникшие за это время ресурсы действительно по качеству сравнимы с иностранными аналогами. Пожалуй, тут степень развития, которой достигли российские сайты, можно считать рекордной для некоммерческих проектов. Выбор же пути, по которому они будут двигаться дальше, зависит больше от внешних, чем от внутренних факторов. Сейчас же можно сказать, что представленные выше ресурсы и подобные им предназначены в основном для тех геймеров, для которых языковой барьер все еще остается непреодолимым препятствием. Либо для тех, кто желает пообщаться с единомышленниками, благо к каждому из сайтов "пристегнут" активно посещаемый форум.**



**Эволюция от Compaq** - полный отчет о новой линейке мобильных компьютеров от Compaq

**Cassiopeia EG-800** - это устройство открывает новую нишу промышленных карманных компьютеров - "легкого класса"

**HP Jornada 525** - с этой моделью HP намерена захватить новый сегмент рынка Pocket PC

**iPaq 3660** - первый КПК с 64 МБ оперативной памяти.

А также:

Репортаж с Computex Taipei 2001 и PC Expo.

Обзоры GPS навигаторов, ноутбуков, цифровых фотокамер и программного обеспечения для карманных компьютеров.





# СКОРО

# Time Crisis 2

Помнится, в прошлом веке Элвис страсть как любил пострелять из пистолета в телевизор, если там шел совсем уж дрянной фильм. Доживи король рок-н-ролла до наших дней, оттянулся бы на всю катушку, вдобавок сэконобил бы на телеприемниках.

**Жанр:** 3D shooter

**Издатель/разработчик:** SCEE/Namco

**Количество игроков:** 1-2

**Дата выхода:** третья четверть 2001 года

PlayStation 2

За окном - светлое будущее, и хоть мы с вами еще не пользуемся телепортаторами и летающими тарелками, кое-какие сдвиги заметны уже невооруженным глазом. К примеру, любители домашних перестрелок (равно как и фаны Элвиса) теперь сколько угодно могут палить в голубой экран - и удовольствие несказанное, и экрану хоть бы хны. Семимиллинные шаги технического прогресса - вот как это называется. На данный момент последний из таких шагов (и действенное средство достижения нирваны для "диванных снайперов") - долгожданный пресс-релиз Namco, где они подтверждают: решились-таки выпустить приставочную версию своего аркадного боевика Time Crisis 2. И трех лет не прошло, а мы дождались (продолжительная оvação, кое-где слышны выстрелы в воздух). Отловите любого обладателя PS one и спросите, какой "пистолетный" шутер он считает лучшим на своей приставке. Отдельные несознательные личности, конечно, начнут плести что-то про Area 51 и Maximum Force, Horned Owl и Die Hard Trilogy, но большинство геймеров не задумываясь твердо ответит: "Time Crisis". История с секретными агентами, не самая плохая 3D-графика, высокая скорость

и зажигающий геймплей (ну и специальный наковский пистолет GunCon'45) подняли TC на недосягаемую высоту, куда всяким там Judge Dredd и Revolution X ни в жисть не допрыгнуть. Удастся ли Time Crisis 2 повторить успех предшественницы? По всему видно - еще как. Судите сами. В традициях Namco, обожающей делать "подтяжку лица" своим игрушкам при портировании (вспомним Tekken Tag Tournament или дримкастовский



Наипервейшей "фичей" этого шутера в аркадном исполнении была возможность двум стрелкам вести бой одновременно, но не на одном экране, а сразу на двух.



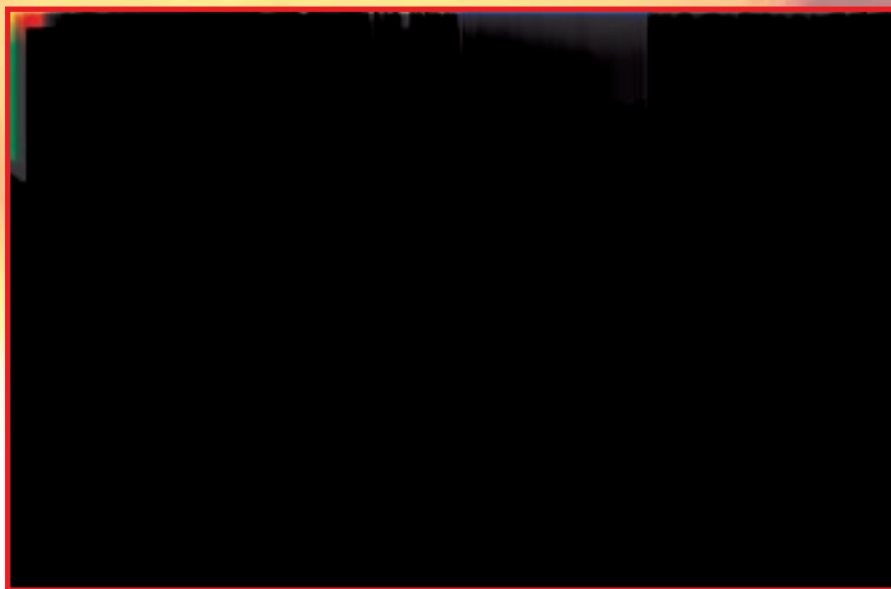
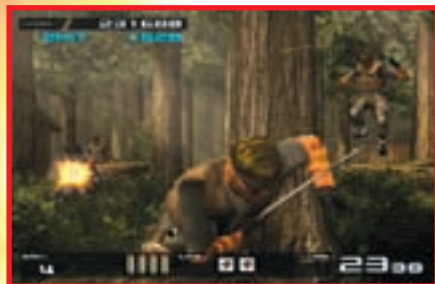
Спецтехникой и вооружением обладают не только враги: если вы посмотрите в левый нижний угол экрана, то убедитесь, что игрок ведет огонь из узи с бесконечным (!) боезапасом.

Soul Calibur), графика аркадной игры полностью переработана с учетом монструозных возможностей PS2. Оно и понятно, ведь версия для автоматов дебютировала аж в октябре 1998 года и сейчас выглядит, мягко говоря, несвежей. Другое дело - консольный вариант TC2: детализация подскочила эдак раза в два, в ход пошли новые спецэффекты, подправлена анимация врагов - в общем, обычный набор волшебных фокусов, позволяющих игровому ветерану заблестеть новыми красками. Похоже, только в Namco понимают, насколько это важно при портировании стареющей игры с автоматов. Дальше - больше. Наипервейшей "фичей" этого шутера в аркадном исполнении была возможность двум стрелкам вести бой одновременно, но не на одном экране, а сразу на двух. Соответственно, каждый игрок видит происходящее со своей точки, похожим образом это реализовано в многопользовательских гоночных играх. В домашней версии этот режим доступен либо в виде split-screen (частота кадров при этом снижается с запредельных 60fps до вполне себе нормальных 30fps), либо в неурезанном виде - при условии, что вы с приятелем разживетесь двумя копиями игры и сконцентрируете в комнате ударные силы в виде пары телевизоров и двух приставок, соединенных шнуром IEEE 1394 от Sony. Маркетологи Namco гордо именуют вышеописанное действие i.LINK, и ясно, что на подобную жертву способен не каждый. Впрочем, согласитесь, что для истинных фанов TC2 (или Элвиса) цель



вполне может оправдать любые средства. Не покупались создатели и на дополнительные мини-игры, однако что именно скрывают многообещающие названия Quick and Crash, Shoot Away 2 и Agent Trainer - об этом пресс-релиз тактично умалчивает. Зато щедро расписаны возможности игрока прятаться за деталями окружающего рельефа и пользоваться двумя пистолетами, то бишь вести стрельбу с двух рук по-македонски. Умеют заинтриговать, хитрецы.

А теперь, под конец (речь-то идет о шутере!), настал черед и о сюжете пару слов сказать, ведь не все читатели аркадный вариант видели, а видевшие могли наличия сюжета и не заметить. Так вот, он там есть. И повествует о том, какие злые козни строит компания Neodyne Industries, запускающая в небо аппараты, замаскированные под спутники свя-



*Играя вдвоем, вы частенько будете попадать в ситуацию, когда ваш партнер окажется на линии огня, как в данном случае. Интересно, предусмотрен ли режим "friendly fire"?*

Проверенный геймплей и качественно переработанная графика способны творить чудеса, это факт. К тому же мало кто из нас откажется в пух и прах разнести армию террористов, не вставая при этом с мягкого дивана.



зи, а на самом деле это автоматические мини-станции со смертоносным оружием на борту. И все бы шло спокойно, да только секретная организация V.S.S.E. разрабатывает план, согласно которому в Neodyne внедряются двое агентов и начинают планомерно разрушать коварную мегакорпорацию изнутри. Правильно, путем методичного сокра-



щения числа ее персонала. Наверное, излишним будет уточнять, кому достанется роль этих агентов. Namco - это голова. Сделать из трехгодовой игры сверхсовременную конфетку надо уметь, и здесь им нет равных. Если подвести некий промежуточный итог, то на основе полученной нами информации и скриншотов искрен-



## GUNCON2

Подробнее об арсенале. Хотя Dual Shock 2 номинально справляется со своей задачей, лучший выбор серьезного игрока в Time Crisis (и последователя сами знаете кого) - пистолет GunCon2, разработанный оружейниками Namco специально к выходу TC2 на PS2.

Внешнее сходство с первым GunCon'ом (кстати, полностью совместимым) обманчиво: новая пушка обладает



рядом конструктивных доработок. Это управляющая крестовина, аналогичная применя-



емым в джойпадах (расположена она рядом с большим пальцем стрелка), и расширенный ряд кнопок, позволяющих еще точнее, круче и элегантнее мочить врага в его логове. Заметим, устройство при этом не стало похоже на фен для волос или уродливый бластер из Star Trek - формы изделия высокоэстетичны и способны удовлетворить самых привередливых ценителей огнестрельного оружия. Пистолет не голубой или там розовый, а радикально черного цвета, соединяется с приставкой по USB-кабелю, освобождая тем самым от нагрузки порты джойпадов. Вдобавок обещан особый оптический кабель, до неприличия повышающий точность стрельбы. Однозначно, GunCon2 - оружие настоящих махов.

не хочется прочить Time Crisis 2 лавры мирового хита и лучшего 3D-шутера на PS2. Проверенный геймплей и качественно переработанная графика способны творить чудеса, это факт. К тому же мало кто из нас откажется в пух и прах разнести армию террористов, не вставая при этом с мягкого дивана: удобства жизни в двадцать первом веке, знаете ли. Элвис был бы доволен.

Валерий "А.Купер" Корнеев



# Final Fantasy Chronicles

**Приятный подарок приготовила своим поклонникам Square... Нет, нет, нет! Такие статьи надо начинать не так. Ура! Ура!!! УРА!!! Square приготовила нам всем подарок!!!**

**Жанр:** RPG

**Издатель/разработчик:** Squaresoft/Squaresoft

**Количество игроков:** 1

**Дата выхода:** ???

И вовсе не FFX, в России пока мало кому необходимую по причине отсутствия приставки, а англоязычное переиздание двух классических ролевых игр Final Fantasy IV и Chrono Trigger для первой PlayStation. И, самое главное, похоже, боксет, только-только появившийся в США, все-таки доберется до Европы!

По идее, начать по старшинству стоило бы с FFIV. К тому же, она стала первой в серии римейков от Square, вышедших в Японии. Но нет, первой будет Chrono Trigger. Почему? Потому что ^.^ Чтo сказать об игре, о которой до тебя сказали уже сотню раз? Может быть, что это одна из лучших ролевых игр для SNES? Впрочем, это спорно. Зато совершенно точно можно сказать, что это любимая игра (точнее, одна из) Хаппосая

и нашего главреда. Ярмарка в небольшом городке, юный оболтус Хроно (Chrono), своенравная принцесса Мэрль (Marle), изобретательница Люкка (Lucca), сошедшая с ума машина времени, новые времена, новые города. Все вместе равняется большому приключению. Дизайн персонажей сделал известнейший мангака Акира Торияма (Akira Toriyama), автор популярнейшей саги Dragonball. За музыку отвечали настоящие профи своего дела Нобуо Уэмацу (Nobuo Uematsu - бессменный композитор серии FF, кстати, написавший музыку и к FFIV) и мой любимец Ясунори Мицуда (Yasunori Mitsuda). Для последнего, к слову, это был дебют. Для обновленной же версии игры дебютным стал режим "End Game+" - звуковой тест, просмотр заставок, галерея с оригинальными иллюстрациями и многое другое.

Вторая в "хрониках" Final Fantasy IV. Игра, для многих ставшая лучшей в серии, впрочем, для столь же многих ею не ставшая. Не хочу влезать в РПГшные разборки - это вредно для здоровья. Лучше уж о самой игре. Главный герой Сэсил (Cecil), командир элитного подразделения ВВС королевства Барон (Baron) Red Wings, занимается поиском кристаллов стихий для своего повелителя. Повелитель - плохой, Сэсил - хороший, бунт, разгром, спасаем мир. Сюжет типичен - это же классика. А вот то, что он был заново переведен и на



**Наверняка многих интересует, что стало с графикой. Абсолютно ничего, осталась такой же, как и была. За исключением добавившихся CGI заставочных роликов, красивых, но немногочисленных.**



**Появившись на свет много позже FFIV, Chrono Trigger выглядит на порядок красивее.**

этот раз без потерь, заслуживает уважения. Эх, видели бы вы, как была "отредактирована" первая локализация! Кстати, и сама игра также избавилась от последствий путешествия на Запад. Вернулись недостающие элементы меню, предметы инвентаря и прочие приятные вещи.

Наверняка многих интересует, что стало с графикой. Абсолютно ничего, осталась такой же, как и была. За исключением добавившихся CGI заставочных роликов, красивых, но немногочисленных. Музыка по качеству осталась неизменной, что, в принципе, не не-



**Изменения коснулись и боевой системы, принципиально отличающейся от варианта FFIV.**

достаток (звук на SNES был приличный). Из недостатков же можно отметить слишком частые загрузки, появившиеся при смене носителя с ROM (картриджа) на CD. Кроме того, FF кое-где подтормаживает - следствие неотработанной технологии (игра была портирована первой). Впрочем, для таких игр это простиительно, в таких играх главное - сама игра.

**Заслуженная хапа-хапа ОРМ,  
Алексей Ковалев.  
<happosai@mail.ru>**



# Castlevania Chronicles

**Признаюсь, в отношении Castlevania Chronicles я испытываю двойственные чувства. Причины этого, что удивительно, я даже могу достаточно внятно объяснить.**

**Жанр:** action  
**Издатель/разработчик:** Konami  
**Количество игроков:** 1  
**Выход:** осень 2001 года

С одной стороны, еще одна игра в стиле Castlevania: Symphony of the Night - это, безусловно, положительное явление. Тем более, если учитывать, что с новыми продуктами для первой PlayStation нынче наблюдаются некоторые перебои. Это если выражаться очень мягко. С другой стороны, возникает ощущение, что Konami просто нужно чего-нибудь побыстренько (и подешевле) склепать и выпустить на серую коробку, пока та окончательно не склеила лапы. В общем, получается, что все довольно, причем при минимальных затратах. Но, правда, и при минимальной прибыли. Так уж получилось.

Если кто вдруг не следит за рубрикой новостей, в которой мы уже в свое время упоминали Castlevania Chronicles, то с ходу скажу, что мы имеем дело с самым настоящим (а не поддельным, как можно было бы неосторожно подумать) римейком классического произведения игрового, так сказать, искусства. Konami пришло в голову перелопатить самую первую игру из серии Castlevania, появившуюся в свое время на Sharp X68000, и преподнести ее игрокам в несколько измененном виде. Что она, в общем-то, и осуществила в Японии. Надо сказать, проходила даже информация, что компания выпустит еще ряд хроникальных "переработок", но пока досконально известно только о представляемом в данной статье образце. С ним, к слову, возникает ряд проблем, касающихся названия. Дело в том, что до конца не ясно, как его обзовут для релиза на Западе. В Стране восходящего солнца он фигурирует как Castlevania Chronicles: Akumajo Dracula. А Akumajo Dracula, как известно, собственно, и есть японский вариант названия всей игровой серии.

Что касается подробностей того, что представляет собой игра, то тут можно сказать следующее. На диске имеются две версии замшелого хита: оригинальная (как на X68000) и переделанная. Последняя, представляющая для нас основной интерес, в игровом плане практически идентична реликвии многолетней давности (римейк как-никак) за вычетов нескольких моментов.

Первый - возможность сохраняться. Второй - наличие двух дополнительных уровней. Третий - варьируемая сложность. Четвертый - вступительный ролик. Плюс еще кое-какие мелочи, детали, подвергнутые изменениям.

Главное же, что обращает на себя внимание, это, естественно, графическое оформление. Над ним, кстати,



*Карта в новой Castlevania выглядит стильно, зато стала менее понятной.*



*Завсегдашний элемент всех "аркадок" — большой и страшный босс (и это только начало).*

**На диске имеются две версии замшелого хита: оригинальная (как на X68000) и переделанная. Последняя наиболее для нас интересна и по концепции практически идентична оригиналу.**



немного поработал еще и Ayami Kojima - художник, знакомый нам по Symphony of the Night. Впрочем, основная часть его деятельности, похоже, свелась к созданию красочного артворка. К большому сожалению, Castlevania Chronicles по внешним параметрам весьма сильно проигрывает, скажем, той же "симфонии". Визуально игра находится практически на стандартном SNES'овском уровне. Поклонники Castlevania, по всей вероятности, останутся довольны и этим, но, признаемся, нам хотелось чего-то большего.

Дата выхода Castlevania Chronicles за пределами Японии пока точно неизвестна, но долго тянуть с релизом Konami вряд ли станет.

**Александр Щербаков**



# Thunderstrike: Operation Phoenix

Люди, когда-то игравшие на Sega CD, возможно, помнят игрушку Thunderstrike, представлявшую собой эдакий flight combat, где игрок, управляя вертолетом, занимался тотальным геноцидом вражьего населения.

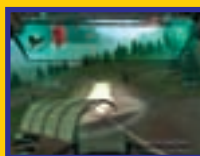
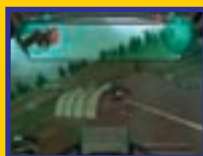
**Жанр:** симулятор  
**Издатель/разработчик:**  
Eidos Interactive/Core Design Ltd.  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** осень 2001 года

PlayStation 2

Время идет, Sega CD давно уж нет, а вот Thunderstrike по-прежнему здравствует и готовится к покорению новой консоли от Sony. Сиквел, носящий гордый подзаголовок "Operation Phoenix", в плане геймплея мало чем будет отличаться от своего прародителя. По-прежнему перед носом вашей крылатой боевой машины станут маячить толпы агрессивно настроенных оппонентов, среди которых особое распространение получили танки, вертолеты и пехота. Арсенал вооружения, как обычно, пополнится новыми экземплярами, так что любители всевозможных пушек, ракет и бомбочек должны остаться довольны. Игру планируется разбить на семь кампа-

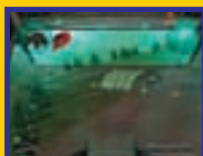


На происходящие вокруг события предлагается смотреть из кокпита, где помимо анимированной приборной доски игрок сможет лицезреть руки и ноги пилота.



ний, в каждой из которых намечается от трех до шести миссий. Цели ставятся вполне стандартные: разберись с теми, полети туда, уничтожь это. Уровни обещают порадовать большими размерами (каждый площадью около 30 километров), так что будет, где развернуться. В начале этапа вы сможете заручиться поддержкой дружественных сил (скажем, тяжелой артиллерии), и во время выполнения миссии союзники, ведомые AI, окажут вам посильную помощь.

На происходящие вокруг события предлагается смотреть из кокпита, где помимо анимированной приборной доски игрок сможет лицезреть руки и ноги пилота. Разработчики, похоже, догадывались о существовании определенной категории игроков, которым и целого кокпита мало, поэтому заранее предусмотрели возможность переключения камер на вид от первого или третьего лица. Так что если среди панелек, приборчиков и конечностей пилота вы чувствуете себя несколько неуютно, ничто не помешает вам вырваться на све-



Огромный выбор оружия, как и положено любому уважающему себя штурмовику.

очень тщательно, со всем возможным вниманием к деталям. То же касается и ландшафта, для придания реалистичности кое-где утыканного различными кустиками и деревьями. Текстуры земной поверхности пытаются казаться разнообразными, но в основном выполнены в серо-зелено-коричневой гамме, однако впечатления это не портит. Картину успешно дополняют различные спец- и погодные эффекты, реалистичная смена дня и ночи, а также воронки от взрывов, возникающие на поверхности земли в реальном времени. Единственное, к чему можно придраться - довольно небрежные модели противников, но это вполне оправданно: долго вы будете рассматривать цель, которая через секунду не без вашей помощи превратится в груду пылающих обломков? Главное, что количество кадров в секунду в Thunderstrike: OP ни при каких обстоятельствах не опускается ниже положенной отметки, что уже само по себе хорошо. Ведь красивая графика и захватывающий, оглушающий яркими взрывами игровой процесс указывают на то, что "Операция Феникс", скорее всего, пройдет успешно.

Леонарда Ф.



# Run Like Hell

Как можно заметить, игр, пугающих покупателя своим качеством, всегда было предостаточно, но вот проектов, которые бы пугали в хорошем смысле этого слова, до недавних пор выходило до обидного мало. На ум приходят разве что Resident Evil, Dino Crisis, да Alone in the Dark.

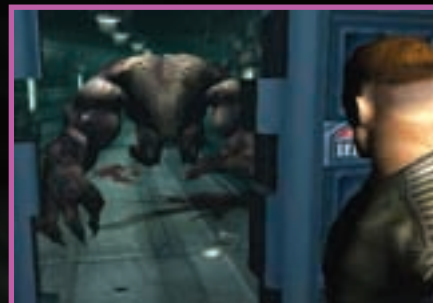
**Жанр:** survival horror  
**Издатель/разработчик:**  
 Interplay/Digital Mayhem  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** сентябрь 2001 года

PlayStation 2

Но теперь, похоже, положение потихоньку начинает исправляться. Жанр survival horror набирает популярность, и произведений, готовых пугать потребителей стадами полуразложившихся зомби, становится больше день ото дня. В их число входит и Run Like Hell - весьма перспективная смесь Resident Evil и Aliens. На сей раз нам предстоит влезть в шкуру капитана Ника Коннера, коротающего свои дни на космической станции Форсети. В один не очень прекрасный день капитан возвращается с очередного задания и обнаруживает, что станцию оккупировала группа невест откуда взявшихся пришельцев, по виду сильно смахивающих на Чужих из одноименного фильма. Помимо отталкивающей внешности пришельцы обладают парой не слишком приятных особенностей. Первая заключается в способности принимать форму любого предмета, к которому они притрулись. Так что если вы вдруг заметите в углу лампу, весело подмигивающую вам голодным красным глазом, то знайте, что никакая это вовсе не лампа :). Вторая способность вообще кажется полной дикостью. Убив человека, alien может оторвать у него голову и водрузить ее себе на плечи. Делает он это не для красоты, как можно было бы подумать, а со вполне конкретной целью: таким образом пришельцы способны проникнуть в мозг убитого и научиться все-

му тому, что тот знал и умел (как говорится, одна голова - хорошо, а две лучше :)). К тому же, чужие приспосабливаются к вашей тактике боя. Если постоянно стрелять лазером им, скажем, в брюхо, то довольно скоро на этом месте у них появится крепкий панцирь. Подобная система побуждает игрока к постоянной смене вариантов атаки, не позволяя заикливаться на одном и том же приеме, и, по идее, должна сделать игру еще более интересной, непредсказуемой и разнообразной. Run Like Hell будет разделена на семь глав. Каждая глава - это один день из жизни Коннера. Игровой процесс предстанет в виде симбиоза двух режимов -

Игровой процесс RLH предстанет в виде симбиоза двух режимов - action mode и exploration, тесно связанных между собой.



**Качественные модели и стандартная для жанра мрачная атмосфера — вот визитная карточка RLH.**

action mode и exploration, тесно связанных между собой. Только что вы ходили, неторопливо изучая станцию - и вот уже бежите сломя голову, отстреливаясь от наседающих со всех сторон противников и попутно спасая выживших членов экипажа. Враги в RLH наделены достаточным количеством ума для того, чтобы догадаться открыть запертую дверь, и уж конечно, они не за что не оставят убегающего игрока в покое, преследуя его из локации в локацию. Похоже, на станции Форсети развернется настоящая кровопролитная битва, которая будет продолжаться до тех пор, пока в живых не останется только один. И пусть это будет Коннер :). В общем, осень обещает нам сюрприз в виде еще одной вариации "на тему". Resident Evil в космосе? Почему бы и нет...

Леонарда Ф.





# Wave Rally

**Название японской компании Orus вам о чем-нибудь говорит? Если нет, можете не огорчаться. Именно она ответственна за появление на свет вещи под названием Surfing H3O, признанной одной из худших игр за всю историю PS2.**

**Жанр:** гонки  
**Издатель/разработчик:**  
Eidos/Orus Corporation  
**Количество игроков:** 1-2  
**Дата выхода:** зима 2001 года

PlayStation 2

Этот нелюбимый факт заставляет с повышенной осторожностью относиться к новому проекту этой команды, но будем надеяться, что Orus учтет все свои ошибки и не наступит на одни и те же грабли дважды. Итак, Wave Rally есть ни что иное, как гонки на водных мотоциклах. На оригинальность данное произведение, естественно, не претендует - все это мы где-то уже видели, причем не один раз. К примеру, на недавней выставке ЕЗ было представлено по крайней мере два конкурента игры в виде Splashdown от Infogrames и Wave Race: BS от Nintendo. Но вернемся к нашим баранам. Порывшись в меню, народ обнаружит четыре режима: Arcade, Championship, Freestyle и Head-to-Head. Гонщиков на выбор обещают подогнать побольше - целых восемь, однако изначально пара из них будет застенчиво прятаться от любопытных взглядов игроков за табличкой с надписью "Совершенно секретно". Вопрос, касающийся количества доступных трасс, до сих пор висит в воздухе: сколько их намечается, пока не ясно, известно только, что пролегать они будут во многих уголках нашего необъятного земного шара, включая Флориду, Норвегию и Венецию. В любом случае, где бы ни проходили соревнования,

ударить в грязь лицом и дружно приоделись в фирменные костюмы от Jet Pilot, чем Eidos, конечно же, особенно гордится. Ну ладно, допустим, мы тоже этому очень рады, и все-таки главное в играх такого рода не всемирно известные



**В отличие от Splashdown на фигуре гонщика в Wave Rally явно видны сочленения, что не делает чести ее создателям.**

чувствительных людей приступы морской болезни, обязаны своим присутствием "движку" GZWave, созданному самой Orus. Водная гладь демонстрирует красивые отражения различных объектов, и при этом она полностью трехмерна, чем принципиально отличается от того, что можно наблюдать, скажем, в том же Splashdown. Остальные визуальные красоты также внушают

здоровый оптимизм: модели мотоциклов прекрасно детализированы, равно как и окружающий мир. Удаленные объекты вроде деревьев или скал прекрасно справляются с задачей придания творению Orus реалистичности, но главный гвоздь программы - это, конечно же, трибуны, которые наконец-то перестали пугать игровую общественность своим убогим исполнением и вместо этого живописно дополняют общую картину. Короче, на данный момент проект японских разработчиков выглядит довольно оптимистично. Раз уж это дело взялась издавать Eidos, значит, не все



**Работа отражений все же не дотягивает до реальности, но, тем не менее, впечатляет.**



**Водная гладь демонстрирует вполне достоверные отражения различных объектов, и при этом она полностью трехмерна, что принципиально отличается от того же Splashdown.**

наши взоры станут улаживать многочисленные логотипы с многозначительной надписью Kawasaki, ни на минуту не дающие забыть о том, что в игре представлены прототипы реальных моделей водных мотоциклов. Гонщики, кстати говоря, тоже решили не

торговые марки, а кое-что совсем другое. Если кто еще не понял, то разговор идет о воде. Как же в этом плане обстоят дела у Wave Rally? Надо признать, что очень неплохо. Мерно покачивающиеся волны, произвольно вызывающие у особо

так плохо, как могло бы показаться на первый взгляд. Вполне вероятно, что следующий блин у Orus не выйдет комом.

**Леонарда Ф.**



# Splashdown

Как известно, худший враг прогресса - отсутствие конкуренции. Нет конкурентов - нет проблем. Есть конкуренты - значит необходимо всеми доступными средствами повышать качество своей продукции, иначе кошельки потенциальных покупателей приветливо распахнутся, но только, увы, не перед вами.

**Жанр:** гонки

**Издатель/разработчик:**

Infogrames/Rainbow Studios

**Количество игроков:** 1-2

**Дата выхода:** конец 2001 года

PlayStation 2

Зима 2001 года обещает быть по-настоящему жаркой: если не подведут сроки, в смертельной схватке сойдутся Splashdown от Infogrames и Wave Rally, уютно примостившаяся под крылышком у Eidos. Трудно предугадать, кто же в конечном счете выйдет победителем, но учитывая не слишком хорошую репутацию компании, трудящейся над созданием WR, остается признать, что сейчас чаша весов склоняется на сторону Splashdown, о котором западная пресса отзывается более восторженно. Но, как бы то ни было, последнее слово все равно останется за покупа-

телем, и в данном случае делать раньше времени скоропалительные выводы - это все равно, что ставить телегу впереди лошади. Дождемся релиза, а там видно будет.

Ну и чем же сможет порадовать любителей гонок детище Rainbow Studios? В первую очередь, своими трассами, тающими в себе множество секретов. Игроков ждут 18 разнообразных локаций - от Франции и Италии до Африки и Гавайских островов. Совершить кругосветное путешествие будет предложено от лица одного из восьми гонщиков, готовых оседлать любой из десяти представленных на выбор



*"Круный план" оставляет благоприятное впечатление, хотя детализацию гонщиков можно было и повысить.*

ловеку, впервые в жизни севшему за виртуальный мотоцикл. В отличие от вышеупомянутой Wave Rally, где дела с выделением акробатических пируэтов до сих пор обстоят весьма туманно и о них (пируэтах) известно лишь только то, что они вроде бы будут присутствовать во фристайле, Splashdown гордо хвастается наличием более 30 всевозможных диких трюков, оказывающих прямое влияние на игровой процесс. Чем больше сложных приемов вы станете выделывать по дороге, тем с большей скоростью будет двигаться ваш мотоцикл. Думаю, идея ясна.

Теперь о том, что касается графики. С этим у Splashdown пока не все гладко. В частности, количество кадров в секунду чаще всего вяло колеблется где-то в районе 30 и частенько падает еще ниже, но Rainbow по-прежнему трудится над этой проблемой, пытаясь довести "fps" хотя бы до отметки в 45 единиц. Вода в Splashdown хоть и "живая", но, в отличие от конкурентов, абсолютно не трехмерна, а ее естественный вид достигается исключительно за счет грамотно примененных спецэффектов. Некоторые графические детали еще требуют доработки, но в целом, игра выглядит очень даже ничего, при должном старании разработчиков обещая встать в один ряд с самыми достойными релизами этого года. Что ж, по-



*На скриншоте прекрасно видно, как великолепно работает эффект живой воды в игре. Уверен, что многие из вас бросятся доказывать, что на водной поверхности есть настоящие волны.*



Splashdown гордо хвастается наличием более 30 всевозможных диких трюков, оказывающих прямое влияние на игровой процесс.

водных мотоциклов, лицензированных у SeeDoo. Режимов игры пока что заявлено целых пять, включая такие именитые, как Career, Free Ride и Countdown. Вместе с тем, не забыты и уровни сложности, коих обещается три, так что погоняться за наградой будет интересно как гонщикам-профессионалам, так и че-

желаем создателям удачи. В свете грядущей войны с Wave Rally, также облизывающейся на заманчиво похрустывающие зелеными долларами кошельки покупателей, она им, несомненно, понадобится.

Леонарда Ф.



Композитор Ясунори Мицуда (Yasunori Mitsuda), автор саундтреков к таким шедеврам, как Chrono Trigger, Tobal No 1, Xenogears, Chrono Cross, работающий сейчас над музыкой для новой RPG Xenosaga от Namco, любезно согласился дать нам эксклюзивное интервью. Сотрудница основанной нашим героем студии Procyon Макото Васими (Makoto Washimi) переводила вопросы и ответы с английского на японский и наоборот. С композитором общался Валерий "А.Купер" Корнеев.

**А.Купер:** Итак, я интервьюирую еще одного человека, чья карьера выглядит, как сбывшаяся мечта, ни больше, ни меньше. Давно подмечено, что игровая индустрия прямо кишит такими Золушками. Тяжелые годы учебы и ежедневного совершенствования в один прекрасный момент выливаются в полную свободу, позволяющую "выстреливать" целыми очередями шедевров. Не секрет, что вы - культовая фигура для немалого количества игроков и ценителей хорошей музыки по всему миру. Мицуда-сан, вы стремились к популярности именно такого рода или стать игровым композитором не было главной мечтой?

**Ясунори Мицуда:** До сих пор не могу поверить, что так много людей на свете любит мою музыку. С тех пор как я осознал этот факт, попав в Интернет, постоянно чувствую висящее надо мной бремя ответственности - раньше и не думалось даже, что у моей музыки столько слушателей. Основная причина, почему я устроился в Square - хотелось сочинять музыку, и я счел эту работу маленьким шагом к своей настоящей мечте - написать саундтрек к кинофильму. В общем, как-то все неожиданно получилось. Наверное, в этом вся прелесть жизни... никогда наперед не знаешь, чего от нее ждать (смеется).

**АК:** Final Fantasy и Chrono Trigger/Chrono Cross. Нобуо Уемацу и Ясунори Мицуда. Две самых успешных игровых серии Square, двое известных всему игровому миру композиторов. Насколько я знаю, от Уемацу-сана напрямую зависело, получите ли вы место в компании, так? Что вы можете о нем рассказать? Вы дружите или просто знакомые по службе? Знаете, бытует мнение, что вы считаете его своим прямым наставником...

**ЯМ:** Как раз благодаря Уемацу-сану мне выпала возможность сочинять музыку для Chrono Trigger. В конце концов, именно он решил взять меня на работу, несмотря на мое крайне невежливое поведение на собеседовании... да уж, они тогда все подумали, что я слишком интересная персона (смеется). И хотя я больше не работаю только для Square, мы частенько видимся с Нобуо. Вопрос о наших отношениях мне задавали много раз... я не ученик Уемацу-сана, да и он мне не наставник. На работе я формально являлся его подчиненным, но речь ведь идет о Square, где субординация никогда особо не соблюдалась. Наверное, сейчас нас можно назвать просто друзьями-музыкантами.

**АК:** А на игры-то время есть? Если играете, на что обращаете внимание в первую очередь - на игру как таковую или сугубо на творчество коллег-композиторов?

**ЯМ:** Я редко этим занимаюсь, но когда выдается

# ЯПОНЕЦ

## С ДУШОЙ КЕЛЬТА



возможность, играю в первую очередь для того, чтобы сравнить музыку со своими работами, или просто потому, что кто-то из моих друзей трудился над той или иной игрой.

**АК:** Кстати, о друзьях. С кем из коллег вы общаетесь и чем эти люди знамениты?

**ЯМ:** У меня много приятелей, сочиняющих музыку для игровой индустрии. Дайте подумать... Нобуо Уемацу (Nobuo Uematsu), сериал Final Fantasy; Хитоси Сакимото (Hitoshi Sakimoto), он работал над Final Fantasy Tactics и Vagrant Story; Мики Хигасино (Miki Higashino) из Konami - она написала саундтреки к обеим играм Gensou Suikoden (1); Синдзи Хосоэ (Shinji Hosoe) - он делал музыку для Ridge Racer и Street Fighter EX2. Такие вот у меня друзья (^\_^).

**АК:** Какие-нибудь игры вам особо запомнились в последнее время?

**ЯМ:** Простите, я что-то давно ни во что не играл. На самом деле вообще нечасто играю.

**АК:** После того как Square потеряла на вас эксклюзивные права (^\_~), Capcom издала альбом ваших аранжировок Street Fighter EX2, плюс вы еще делали музыку к их радиопостановкам по Street Fighter Zero 3 и Biohazard 2. Чем обусловлен выбор именно этих игр в качестве тестовой площадки на ниве свободного творчества: оригинальные саундтреки "зацепили" или они просто первые подвернулись под руку?

**ЯМ:** Было много обстоятельств, повлиявших на мое решение заняться упомянутыми проектами в первую очередь. Когда я подался из Square на "вольные хлеба", то сразу решил браться за что-то интересное лично мне. Это были самые первые проекты, предложенные мне как фриленсеру, они выглядели вполне захватывающими, так что я решил попробовать. Сейчас-то я волен отклонять проекты, кажушиеся не особо интересными, или те, на которые заведомо не хватит времени.

**АК:** Существуют определенные различия





четыре альбома –  
плоды сотрудничества  
с издательством  
Carsoft. Обе части  
радиодрамы Biohazard  
были просто сметены  
с прилавков.

между сочинением игровой музыки и, скажем, написанием звуковой дорожки к фильму, правда? Можете кратко обрисовать для наших читателей процесс своей работы? Например, когда вы были в Square, Хиронобу Сакагути (Hironobu Sakaguchi) мог объявиться в офисе и сказать что-нибудь вроде: "Мицуда-сан, у вас появилась возможность поработать над саундтреком нашей новой игры"? Что обычно следует за такими словами?

ЯМ: А процесс очень простой.

Сначала я получаю сценарий игры. Обычно это еще совсем сырой набросок, состоящий из нескольких эпизодов истории, порой даже просто части вступления. Но с ним уже можно работать... некоторое время (смеется). Потом по мере готовности просматриваю другие материалы - концептуальные иллюстрации, дизайны и "легенды" персонажей - это дает более-менее полное ощущение того, за что я взялся. Дальше, сверяясь со всеми доступными материалами, определяю основное направление музыки в игре. Примерно в это же время в голове обычно начинает вырисовываться тематическая песня. Весь описанный процесс занимает два-три месяца.

Следующий шаг после того, как выбрано музыкальное направление - подобрать правильные инструменты и звуки для работы. Я очень широко пользуюсь сэмплером, поэтому если с самого начала не позаботиться о звуковых библиотеках, все рискует вырасти в большую проблему. К этому времени в другом отделе у них уже персонажи по картам разгуливают и готов простенький вариант боевого движка. Знакомая с тем, как примерно будет выглядеть игра на экране, стараюсь ее лучше прочувствовать. Если выбранное музыкальное направление гармонирует с тем, что я вижу - значит, настало время сочинять собственно музыку. Когда готовы первые 2-3 мелодии, продюсеру направляется их демо-запись. Если с его стороны не возникло никаких нареканий, все необходимые MIDI и сэмплы отправляются звукооператору, который особым образом кодирует данные, чтобы их мог распознать звуковой процессор PlayStation (иногда мне самому приходилось этим заниматься). Пока техник работает над кодированием, я продолжаю писать мелодии. Как только набирается еще 2-3, они отсылаются продюсеру, и так далее. По мере готовности кодированных данных я проверяю, все ли с ними в порядке. При отсутствии программных "глюков" (если они объявились, все идет на перекодировку) запускаю музыку непосредственно в игре, чтобы посмотреть, как она сочетается с картинкой. Так проходит работа над всеми без исключения треками, а если в плане есть "живая" запись, ее тоже делают в этот период. Наконец, последние неделю-две я зани-

"Мне кажется саундтреки Xenogears и Chrono Cross идеально подходят для ознакомления с моей музыкой, потому что это очень непохожие, контрастные работы."

маю сведением, монтажом и корректировкой громкости записей - и все. Единственное, что остается после этого - сыграть в полностью функциональную бета-версию игры, и если возникнут еще какие-то идеи, объяснить звуковикам, чего я от них хочу.

**АК: Вопрос, проистекающий из предыдущего ответа: вы сочиняете музыку в одиночку или есть ассистенты? Как в таком случае распределяются роли?**

ЯМ: К сожалению, я пишу один (смеется). Если бы у меня был помощник, все было бы на порядок проще (^\_^). На самом деле, не собираюсь набирать никаких ассистентов или брать кого-то в подмастерья. Вот меня бы кто взял...

**АК: Наверняка есть мелодии, "зарезаемые" продюсерами? Сколько треков обычно не попадает в финальный релиз проекта? Вы как-то защищаете свои сочинения или, наоборот, стараетесь не спорить с продюсером, если ему что-то пришлось не по вкусу?**

ЯМ: Приличное количество музыки обычно остается "за бортом". Сколько в цифрах? Примерно 10-20 мелодий на игру. Иногда треки отклоняет продюсер проекта, но бывает, что я сам, сыграв в кусочек игры с этой мелодией, решаю: "Нет, так не пойдет!". Выходит даже, что я пускаю свою работу под нож чаще, чем кто-либо другой. Если же отказ получен от продюсера, кроме случаев, когда это действительно справедливое, разумное решение, я все равно вставляю злополучные мелодии в игру, наперекор всем (смеется). У каждого свой взгляд на музыку, можно совершенно по-разному относиться к одной и той же песне, поэтому я не против отклонения моих работ - но только с вескими доводами. А то есть продюсеры, руководствующиеся в своем выборе сиюминутными порывами или отмахивающиеся от музыки еще до того, как начата работа над игровой графикой. Я часто оказывался в подобной ситуации, и понять ее просто не могу. Господин Масато Като (Masato Kato), режиссер Chrono Cross, в этом плане сильно отличается от многих: коли уж он хочет "зарезать" какую-то работу, то приводит убедительные обоснования в пользу своего решения. Из всех руководителей игровых проектов в Японии он - единственный, чьему мнению в области музыки я доверяю безоговорочно.

**АК: Индустрия развлечений держится на высоких технологиях: время идет, игровые приставки постоянно совершенствуются. Условно говоря, эволюционируют и звуковые чипы. Стало ли проще чисто технически писать игровую музыку по сравнению ситуацией 5-10-летней давности? Или с приходом более совершенных технологий все, напротив, усложнилось?**

ЯМ: Нынешнюю ситуацию можно расценивать двояко. С одной стороны, налицо усложнение процесса: по сравнению со старыми игрушками сильно возросло количество используемых звуковых каналов - отсюда кропотливый, хлопотный процесс микширования. Но, с другой стороны, с большим числом каналов я уже не беспокоюсь о том, сколько инструментов можно заставить звучать одновременно и как запрограммировать звуки так, чтобы они не накладывались один на другой, образуя какофонию. Количество мелодий, которые приходится переделывать после "обкатки" на игровом прототипе, драматически уменьшилось. Забавно, правда? С точки зрения композитора, я бы сказал, что нынешняя техника лучше хотя бы потому, что писать на ней музыку не в пример интереснее; вдобавок, стало гораздо проще извлекать из нее именно те звуки, которые хочешь. (^\_^)

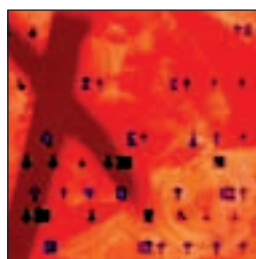
**АК: Можно узнать, какой из собственных альбомов вы считаете наиболее удавшимся? У каждого композитора ведь есть нетленная вещь, за которую его должны помнить потомки (^\_~).**

ЯМ: Знаете, я с особым трепетом отношусь к каждой из своих работ, какой-то один альбом совсем уж выделять не хочется. Но мне кажется, саундтреки Xenogears и Chrono Cross идеально подходят для ознакомления с моей музыкой, потому что это очень непохожие, контрастные работы.

**АК: Творческая личность черпает вдохновение из разных источников: кино, театр, концерты, хобби, спорт, кому-то достаточно расслабиться на любимом диване... Что питает энергией вас?**

ЯМ: Важно всегда быть в напряжении, необходимо все время поддерживать готовность к творчеству. Я люблю себя время от времени побаловать. Не-

**Шедевры нашего героя: саундтреки к блокбастерам от Square. Игровая музыка в лучшем ее виде.**





комненно, поход на обычный фильм или концерт вдохновляет, плюс обожаю путешествовать и "покупать вещи-которые-всегда-мечтал-заполучить". В последнее время я стал понимать, как важно крепкое здоровье. Надо поддерживать себя в хорошей физической форме, при моем-то уровне внутренней концентрации... по крайней мере, я стараюсь использовать свободное время для отдыха. Ну вот, говорю все это, а на самом деле никак не могу человечески выпастся (смеется). Больше всего хочется взять отпуск и расслабиться как надо.

**АК: Любите читать? Наверняка есть книги, к которым относитесь с особой теплотой?**

ЯМ: Раньше, когда я добирался на работу на электричке, много читал, а сейчас не особо получается. Не уверен, можно ли использовать слово "книга" по отношению к манге, но я очень люблю работы Осаму Тедзука (Osamu Tezuka). Из романов предпочитаю саспенс и сюжеты-загадки, как в повестях Миюки Миябэ (Miyuki Miyabe). Еще нравятся книги Сэйтю Мацумото (Seichou Matsumoto) и Ясутака Цуцуги (Yasutaka Tsutsui).

**АК: Все в индустрии вынуждены трудиться в сверхжестких рамках графика выхода игры, что не может не сказаться на здоровье. Мы уже слегка коснулись темы: кажется, сон - излюбленное времяпрепровождение всех без исключения игровых разработчиков. Ясунори Мицуда просыпается в... во сколько? Как для вас проходит обычный день?**

ЯМ: 10 утра - просыпаюсь (время слегка варьируется). Завтракаю.  
13:00 - 18:00 - сочиняю музыку, хожу на встречи (только если очень важные). Ну или просто брожу

## ЯСУНОРИ МИЦУДА: ДИСКОГРАФИЯ

Chrono Trigger - Original  
Sound Version (1995)  
The Brink of Time - Chrono Trigger  
Arrange Version (1995)  
Gun Hazard Original Soundtrack (1996)  
Tobal No 1 Original Soundtrack (1996)  
Xenogears Original Soundtrack (1998)  
Creid - Xenogears Arrange Version (1998)  
Street Fighter Ex 2 Arrange Album (1998)  
Street Fighter Zero 3 Drama Album (1999)  
Biohazard 2: Sherry, the little fugitive (1999)  
Biohazard 2: Ada, the lady-spy lives (1999)  
2197 - Shinji Hosoe and Friends (1999)  
Ten Plants 2 (1999)  
Chrono Trigger - PlayStation  
Renewal Version (1999)  
Chrono Cross Original Soundtrack (1999)  
Xenosaga Original Soundtrack (в работе)

по магазинам, или быю баклуши.

21:00 - 05:00 - пишу музыку, только в это время могу максимально сосредоточиться.

5 утра - пора спать.

Такой ежедневный распорядок. Выходных в обычном их понимании у меня нет. Разумеется, можно брать своеобразные "отгулы", но я этого не делаю, потому что очень тяжело переключаться с работы на отдых и наоборот. Даже когда отдыхаю, не могу заставить себя не думать о музыке, текущих проектах. Наверное, это одна из дурных привычек, от которой нужно как-то избавляться.

**АК: Возвращаясь к киношным саундтрекам... Насколько мне известно, творчество композиторов Генри Манчини (Henry Mancini) и Вангелиса (Vangelis) оказало на вас большое влияние в молодости. Я знаком с людьми, утверждающими, что многие нотки в ваших**

**"Давеча разговаривал со знакомым музыкантом, он и говорит: "ты чужак". А я-то всегда считал себя вполне нормальным... как видите, окружающие временами считают нас полными психами."**

**произведениях наводят на мысль о музыке Джеймса Хорнера (James Horner)... Можем ли мы надеяться услышать когда-нибудь звуковую дорожку к фильму, написанную вами?**

ЯМ: Действительно, многие из моих любимых музыкантов сочиняли музыку для кино, и их влияние - одна из причин, почему я стал композитором. Совершенно точно я хочу поработать в будущем над саундтреком фильма, причем, не являясь особым любителем голливудской продукции, предпочел бы написать музыку для европейской картины. Неужели люди действительно находят мои вещи похожими на мелодии Джеймса Хорнера? Ой! Вот что вспомнил: когда ирландская музыка была знакома в Японии очень узкому кругу ценителей, я решил популяризовать ирландские звучания, используя их на саундтреке Xenogears. Получилось так, что фильм "Титаник" вышел раньше игры, и меня тогда действительно обвинили в том, что я скопировал хорнеровские мелодии. По правде говоря, Xenogears мы делали два года, и финальная вокальная тема (вызванная больше всего шума из-за сходства с песней Селин Дион (Celine Dion)) записывалась в самом начале производственного процесса, задолго до появления на экранах "Титаника". Увы, релиз игры сильно задержался. Я тогда так обиделся, что настоял на указании на задней обложке нашего диска даты записи песни (смеется).

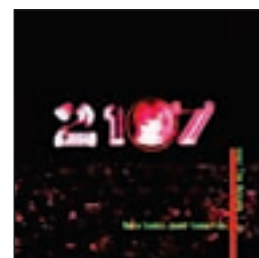
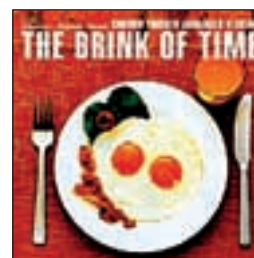
**АК: Работая с синтезаторами, музыкант быстро превращается в мультиинструменталиста. А какие настоящие инструменты вам нравятся больше и игру на каком инструменте вы хотите освоить в будущем?**

ЯМ: Вы знали, знали! (^\_^) Честно говоря, я люблю музыкальные инструменты, но не очень хорошо играю. Пока нет инструмента, которым я бы владел в совершенстве. Хотелось бы освоить игру на гитаре - в отличие от фортепиано она не такая громоздкая, с ней можно сочинять музыку где угодно. Что до любимого инструмента, то я три года назад привез из Ирландии бузуки (bouzouki) - это слегка похоже на банджо (см. фото), мне и сейчас очень нравится ее звучание. Только на самолете везти трудновато было.

**АК: В ваших вещах ирландский фолк чувствуется мгновенно. Имена Билла Уиллама (Bill Whelan), Пола Уинтера (Paul Winter), Лорин Маккенит (Loreen McKennith), или Clannad и Chieftains для вас явно не пустой звук. Почему именно европейская народная музыка?**

ЯМ: Их музыка обладает такой, знаете ли, тоскливой эмоциональностью, очень похожей на чувство, которое я всегда испытываю от японских пейзажей. Во время поездки по Ирландии тамошняя атмосфера, как ни странно, напомнила мне о доме, местах, где я вырос.

**АК: На веб-страничке своей Procyon Studio вы упомянули, что в последнее время часто слушаете русский прогрессивный рок. Для большинства наших читателей это наверняка звучит как своеобразное открытие. Сейчас японская рок-музыка (X-Japan, Luna Sea, и т. д.) завоевывает популярность в среде российских геймеров и фэнов аниме, но услышать, что известный японский композитор любит наш рок, так... неожиданно. Можно узнать, какие исполнители удостоились вашего внимания и как это им удалось?**



## Альбом аранжировок СТ и трибьют Синдзи Хосозэ.

ЯМ: Больше всего я люблю альбом Mote I Moskva (2). Вдохновение для саундтрека игры Radical Dreamers пришло как раз от этого русского диска. У этой команды собственное узнаваемое звучание, редкое чувство композиции и вдобавок удивительно оригинальный подход к аранжировке. Думаю, именно они показали мне, что музыкант может развить себя неисчислимым множеством способов.

**АК: Как вы относитесь к экспериментальной, некоммерческой музыке?**

ЯМ: Где-то внутри меня прячется "странная сторона". Когда пишется игровая музыка, ей позволено показываться наружу два-три раза, не больше. Впрочем, я никогда не думал издавать альбом экспериментальных мелодий, рождающихся на свет в связи с очередным появлением "странного меня".

**АК: Классический вопрос, задаваемый популярным музыкантам: на что похожи ваши фэны? Вряд ли вас донимают малолетние поклонники, потерявшие голову, играя в Tobal (или слушая альбом Creid), но все же?**

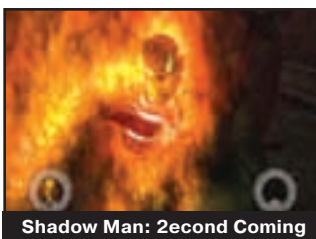
ЯМ: С гордостью должен сказать, что большинство поклонников действительно ценят мою музыку, но никто из них не преследовал меня и не действовал на нервы (смеется). Есть еще всякие интересные люди за рубежом, они мне присылают информацию об игровых и музыкальных событиях в их стране (3). Все это скорее ценители музыки, нежели фэны. Я ведь тоже обычный человек. Еще один, кого обуревают страсть к музыке...

**АК: Мицуда-сан, среди наших читателей вполне могут оказаться те, кто мечтает писать музыку для игр. Возможно, пройдет время, и кто-то из таких молодых талантов назовет вас "Мицуда-сенсэй". Что бы вы им посоветовали?**

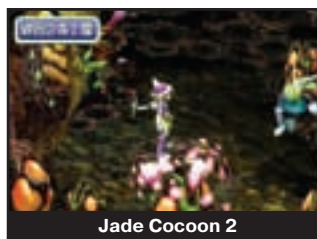
ЯМ: Ха-ха! Сенсэй, да? Я жутко польщен (смущается). Совет... хм-м.. это нелегко. Отличие композиторов, пишущих игровую музыку, от обычных музыкантов в том, что нам приходится постоянно подстраиваться под бешеный ритм работы всей команды и иметь дело с гигантским количеством мелодий для каждого проекта. Тут больше всего необходимо "ментальное упорство", как я это называю (4). Если надеется сохранить в порядке частную и общественную жизнь, я бы не рекомендовал наше ремесло (смеется). Давеча вон разговаривал со знакомым музыкантом, он и говорит: "Ты чужак". А я-то всегда считал себя вполне нормальным... Как видите, окружающие временами считают нас полными психами (^\_^). Совсем непохоже на совет вышло, да? Так вы простите.



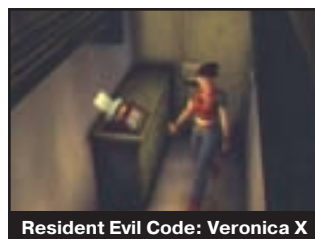
Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
02.08.2001	Generation of Chaos	Idea Factory	JP	PS2
02.08.2001	Mezase! Famous Baseball 2	Dazz	JP	PS2
02.08.2001	New Century Evangelion Project-E	Gainax	JP	PS2
02.08.2001	Winner of Koushien	Artdink	JP	PS2
09.08.2001	Real Robot Regiment	Banpresto	JP	PS2
● 23.08.2001	NBA Street	EA Sports	JP	PS2
● 30.08.2001	Jade Cocoon 2	Genki	JP	PS2
30.08.2001	Mahjong Net de Ron	Arika	JP	PS2
● 30.08.2001	Parappa the Rapper 2	SCEI	JP	PS2
● 30.08.2001	Quake 3 Revolution	EA	JP	PS2
● 15.08.2001	Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	US	PS2
21.08.2001	Gallop Racer 2001	Tecmo	US	PS2
21.08.2001	Madden NFL 2002	EA	US	PS2
21.08.2001	Test Drive Offroad: Wide Open	Infogrames	US	PS2
● 21.08.2001	Extreme G3 Racing	Acclaim	US	PS2
21.08.2001	Armored Core 2: Another Age	Agetech	US	PS2
28.08.2001	NFL QB CLUB 2002	Acclaim	US	PS2
28.08.2001	Paris-Dakar Rally	Acclaim	US	PS2
28.08.2001	Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	US	PS2
28.08.2001	Stunt GP	Infogrames	US	PS2
● 28.08.2001	Shadow Man: 2econd Coming	Acclaim	US	PS2
01.08.2001	Inspector Gadget	Ubisoft	US	PSOne
07.08.2001	NFL GAMEDAY 2002	Sony	US	PSOne
08.08.2001	RAYMAN 2 BACK TO SCHOOL PS	Ubisoft	US	PSOne
14.08.2001	Rocket Power Team Rocket Rescue	THQ	US	PSOne
21.08.2001	Madden NFL 2002	EA	US	PSOne
31.08.2001	RESCUE HEROES MOLTEN MENACE	Knowledge Adventure	US	PSOne
01.08.2001	Ephemeral Fantasia	Konami	Eur	PS2
● 01.08.2001	Twisted Metal Black	Sony	Eur	PS2
● 01.08.2001	Cool Boarders 2001	Sony	Eur	PS2
01.08.2001	End Game	Empire	Eur	PS2
10.08.2001	Paris Dakar Rally	Acclaim	Eur	PS2
● 10.08.2001	18 Wheeler Pro American	Acclaim	Eur	PS2
31.08.2001	Dark Cloud	Sony	Eur	PS2
31.08.2001	Alex Ferguson's Player Manager	3DO	Eur	PS2
31.08.2001	DNA: Dark Native Apostle	Virgin	Eur	PS2
● 31.08.2001	Extreme-G 3	Acclaim	Eur	PS2
31.08.2001	NCAA Football 2002	EA Sports	Eur	PS2
● 31.08.2001	Shadowman 2	Acclaim	Eur	PS2
31.08.2001	World Championship Snooker	Codemasters	Eur	PS2
● 31.08.2001	World Rally Championship 2001	Sony	Eur	PS2
31.08.2001	Zombie Revenge	Acclaim	Eur	PS2
01.08.2001	Hot Wheels: Extreme Racer	THQ	Eur	PSOne



Shadow Man: 2econd Coming



Jade Cocoon 2



Resident Evil Code: Veronica X



18 Wheeler Pro American

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Редакция Official PlayStation Россия рекомендует обратить внимание!

PlayStation 2

Игра исключительно для платформы PlayStation 2. Отсутствие данного логотипа предполагает возможность проигрывания диска на любой приставке от SONY.

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| 1 Таких игр не бывает.           | 6 Более-менее приличная игра, отставшая на пару лет. |
| 2 Полный провал.                 | 7 Хорошая игра.                                      |
| 3 Тихий ужас, но играть можно... | 8 Очень хорошая игра.                                |
| 4 Уровень ниже среднего.         | 9 Почти идеальный продукт.                           |
| 5 Средняя игра.                  | 10 Идеал, к которому всем нужно стремиться.          |

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Управление:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0





# Warriors of Might & Magic

Люди, когда-то игравшие на Sega CD, возможно, помнят игрушку Thunderstrike, представлявшую собой эдакий flight combat, где игрок, управляя вертолетом, занимался тотальным геноцидом вражьего населения. Время идет, Sega CD давно уж нет, а вот Thunderstrike по-прежнему здравствует и готовится к покорению новой консоли от Sony.

**Жанр:** 3D-action  
**Издатель:** 3DO  
**Разработчик:** 3DO  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Crusaders of M&M



Вставляя диск с Warriors of Might & Magic в пасть дисковерта, я прекрасно знал, что "встреча со сказкой" мне не грозит. Но все-таки я и представить себе не мог, насколько плачевной окажется эта, с позволения сказать, игра. Поверьте, нелегко подобрать эпитеты, чтобы описать ее беспомощность.

Я, впрочем, попробую это сделать. Во-первых, это занятие интересное, а во-вторых, мне за него даже как бы платят. Не отвертишься. Кроме того, многие игровые журналисты, как вы знаете, испытывают особое удовольствие

от написания разгромных рецензий на игры, которым еще до рождения необходимо было намотать пуповину на шею и затянуть ее потуже. Я из их числа. Так что позвольте мне немного себя потешить.

## Купи или умри!

Поверьте мне, лучше умереть. 3DO, видимо, уверена, что ЭТО кто-то приобретет. И, надо сказать, уверенность ее имеет под собой реальную основу. Да и в любом случае тут прогадать сложно, ведь разработка Warriors of Might & Magic - удовольствие не особенно дорогое. Раз, два - и готово! Более-менее узнаваемый в игровом мире трейдмарк в наличии



Эта жутковатая игра способна отбить у вас всю тягу к другим продуктам, выпущенных в рамках вселенной Might & Magic.



имеется, прошлогодний движок никуда не пропал, руки у разработчиков на месте (правда, не на том) - с этим добром "в минус" уйти хоть и можно, но относительно сложно. Итак, ловкость рук - и вот уже на прилавках мы видим очередную брутальную похабщину на тему Might & Magic, способную, в особо запущенных случаях, отбить у вас всю тягу к другим продуктам, выпущенных в рамках этой вселенной. А также за компанию печень, почки и селезенку: такие игрульки плохо действуют на организмы геймеров, особенно в тех случаях, если они ослаблены от постоянного сидения перед голубоватыми экранами и недостатка спортивно-оздоровительных



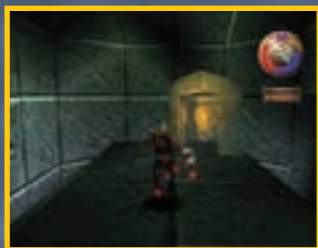
упражнений. Занимайтесь физкультурой, а не играйте во всякую лабуду!

## Урфин Джюс

Этого персонажа из популярной книжки я вспомнил не зря. Помните, у него еще были некие деревянные солдаты? Знатные товарищи, ничего не скажешь. Обычно "деревянными солдатами" ряд моих хороших знакомых называет лиц, находящихся в состоянии крепкого подпития, впрочем, это не суть важно. Важно лишь то, что пер-



сонажи Warriors of Might & Magic прос- то до боли напоминают знаменитых подопечных г-на Джюса. Это зрелище, достойное вселенной, как любил гово- ривать незабвенный Фантомас. Само собой, вы уже поняли, что я с ходу решил притронуться обеими ру- ками и всеми наличествующими нога- ми к графическому оформлению игры. И делать это буду жестоко, но спра- ведливо. Итак, как я уже заметил, мо- дели всяких уродов, населяющих мир Warriors of Might & Magic, ощутимо сильно пугают. Особенно их неземная анимация, которая и заставляет вспомнить культовых героев из неког- да популярного в наших краях детско- го фэнтезиобразования. Поначалу все это заставляет хвататься за животы от смеха, но уже через пару секунд здо- ровое гоготанье и улюлюканье пере- ходит в другую фазу. Хочется плакать.



**Вот в такой занудной беготне вы и проведете всю игру.**

Иначе как издевательством над потре- бителем я это все назвать не могу. Да, можно, конечно, отметить, что за счет всего этого безобразия framerate игры находится на весьма приличном уровне, но я сомневаюсь, что кому-ни- будь станет от этого факта намного легче. Тем более что помимо, соб- ственно, несчастных персонажей у нас в игре имеется и все остальное, как- то environment и некоторые даже спецэффекты. И смотрится это дело не уж и здорово. Ситуацию усугуб- ляет и мерзкое поведение камеры. Она, к счастью, никаких особенных головокружительных трюков не выде- лывает. Но это совсем не значит, что ее работа потянет хотя бы на оценку



"удовлетворительно". У камеры есть своя личная жизнь, и она совсем не обязана помогать вам хоть в чем-то. Ее, конечно, можно потревожить в случаях, когда вам надо осмотреться по сторонам, повертеть туда-сюда, но особой роли такие дела не играют.

## Раздолье и веселье

Игровой процесс Warriors of Might & Magic, чего и следовало ожидать, еще беспомощнее, чем невыразительное и отсталое графическое оформление. В принципе, весь смысл игр состоит в том, чтобы идти вперед и всех уби- вать, периодически отвлекаясь на ре- шение чего-то, отдаленно напоминаю- щего головоломки для умственно от- ставших. На вашем пути то и дело появляются злобные и нехорошие противни- ки, обладающие неве- роятно продвинутым искусственным интел-



**Игровой процесс Warriors of Might & Magic еще беспомощнее, чем невыразительное и отсталое графическое оформление.**

лектром. Я сначала не верил, но AI реально силен настолько, что враги могут передвигать конечностями! То есть, если вы не поняли, эти неве- роятные тупицы, как ни странно, умеют ходить, хотя после первого знакомства с ними кажется, что даже такая простая операция дается им с невероятным трудом. Скрестить с ни- ми шпаги и прочие колюще-режущие предметы - удовольствие еще то. Ма- ло того что эти товарищи невероятно изобретательно прутся напролом по жизни, так еще и нам практически всегда приходится поступать пример- но таким же образом. То есть един- ственный выигрышный вариант в бит- ве с негодяями и мерзавцами - подой-



**Даже более-менее сносные спецэффекты не скроют от нас графического убожества этой чудесной игры.**

ти вплотную и бить со всей дури. Неу- дивительно, что потасовки в Warriors of Might & Magic - занятие невероятно скучное, однообразное и, естественно, занудное до невозможности. Причем с кем вы бьетесь - с рядовым снусмум- риком или с боссом, - особой ро- ли не играет. И то и другое - одинаково противное и безынтересное заня- тие. Монотонное ма- хание мечом, правда, несколько развлека-



какой-нибудь темный закуток. В этом часто и заключается тот пресловутый "головоломочный элемент", способ- ный напрячь только лишь слепого, просто не видящего, что творится на экране.

## Успех

По мнению многих людей Warriors of Might & Magic получился более удач- ной игрой, чем Crusaders of Might & Magic. Вот только этот факт отнюдь не делает новый 3D-шный продукт меньшим убожеством. Впрочем, об этом можно было говорить еще до вы- хода игры, не так ли?

Александр Щербаков

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Достойное продолжение памя- тных нашему сердцу Crusaders of Might & Magic. Короче, такой же отвратный 3D-action.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	3
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	3

**4.5**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Еще одно "великолепное" тво- рение всем известной компании 3DO, продолжающее длинню- щий список низкокачественных проектов. Warriors of M&M ни с точки зрения графики, ни геймплея абсолютно не выдерживает критики.



OFFICIAL  
**PlayStation®**  
**DOA** ПОБЕДИТЕЛЬ  
**DEAD OR ALIVE 2**



SO

COMP  
ENTERTAIN





# Mega Man X5

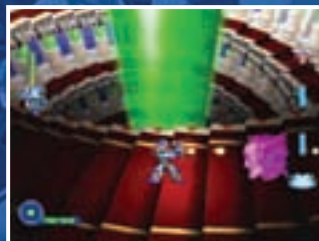
М-да... Знаете ли вы, драгоценные мои, что серия Mega Man на день сегодняшний насчитывает порядка 20 игр. Двадцати!!!



**Жанр:** action  
**Издатель/разработчик:** Capcom/Capcom  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Mega Man X4



В принципе, удивлять это не должно. Как-никак, отсчет ведется аж с 1987 года, да и Capcom мы все хорошо знаем - конвейер. И все равно цифра внушительная. Я вот, когда узнал, был впечатлен. И к теме нашего сегодняшнего разговора отношение это имеет самое непосредственное. Наконец-то увидела свет европейская версия Mega Man X5. Что нам с того? Бог его знает, радоваться должны, наверное. Я, например, уже... Начнем, как водится, с сюжета, поскольку читателям, как показы-



вает практика, все равно, а мне так удобнее. Значит так... К 20XX году потрепанное в войнах с Реплоидами (Reploid) человечество восстановило силы и вернулось к былому благополучию. Полным ходом развернулось освоение Луны. И тут головное поселение лунных колонистов подвергается набегу террористов. Захватив машину искусственной гравитации, злодеи решили "уронить" Луну на Землю. Однако хорошие парни тоже не дремали: добрые андроиды снарядили для спасения человечества двух роботов - Экса (X), он же Мегамэн (Mega Man), и Зеро (Zero). Такие вот дела. Кстати, для своего жанра сюжетная линия X5 очень недурна,

изобилует текстом и частыми длительными заставками. Хотя в голову мне и закрадывается мысль, что поклонники боевиков (особенно российские и особенно мало знакомые с английским языком) вряд ли оценят подобную заботу.

С точки зрения приземленной техники заставки представляют собой статичные двухмерные экраны с меняющимся текстом. Что и говорить, просто и элегантно, как и са-



**А это бой Мегаман'а, правда, он уже закончился и босс медленно испаряется во вспышке взрыва.**



ней, чем школьная линейка, но зато каждое препятствие на экране можно обойти минимум двумя путями. А еще Экс и Зеро научились пригибаться. Толку от этого ни на грош, правда, и вреда тоже нет. Так что играйте смело. Если непонятно, я так намекаю, что игра хорошая. Так не прогуляться ли нам до ближайшего... Хотя мне-то что? У меня X5 уже есть.

Mera Хаппосай,  
<happosai@mail.ru>

С точки зрения приземленной техники заставки представляют собой статичные двухмерные экраны с меняющимся текстом.



**И вновь бой с могучим боссом. Поединок ведет Zero, в отличие от Мегаман'а, вооруженный фотонным мечом, как настоящий Jedi.**

ма игра. Двухмерная графика хотя и не хватает звезд с неба, все же очень хороша. Впрочем, что графика без геймплея? Верно, ничто. А теперь - внимание: понравится ли вам X5, зависит исключительно от того, любите ли вы двухмерный экшн и Mega Man в частности. Игровой процесс X - классика чистой воды. Начало - несколько этапов, несколько боссов, свободный порядок прохождения уровней и пара героев на выбор. Теоретически можно сразу идти крушить финального негодяя. На практике не получится, ибо силен он не в меру. Придется сперва разделаться с мелкой рыбешкой, перенимая полезные умения от поверженных промежуточных злодеев и собирая попутно не менее полезные вещишки. Так-то! К слову, несмотря на свободу в выборе этапов, сами уровни линей-

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Понятия не имею, почему мне понравилась эта игра. Наверное, соскучился по сайдскроллерам. А что, может, тряхнем стариной?

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	4

**6.4**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Что тут добавить? До боли знакомый игровой процесс, не менее набивший оскомину герой. Тем не менее, сериал живет и процветает, а значит, это кому-то все-таки нужно. Кстати, не за горами выход и X6-серии бесконечного MegaMan'а.







# Toy Story Racer

Не знаю, обратили ли вы внимание, но в последнее время мне с завидным постоянством приходится писать обзоры по диснеевским играм. Не иначе как Разумкин-сан решил уморить анимешника Хаппосая американской поп-анимацией. Вот и в этом номере снова Дисней - Toy Story Racer.

**Жанр:** гонки  
**Издатель/разработчик:**  
Activision/Traveler's Tales  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Crash Team Racing



Впрочем, на этот раз я даже рад, что все так сложилось. Уж больно приличной оказалась игра. Событие для Traveler's Tales само по себе удивительное. А если учесть, что Toy Story Racer относится к жанру, о который поломал зубы не один десяток разработчиков (гонки, да еще и на картах), это заслуживает удивления вдвойне. Трудно сказать, почему Toy Story Racer удалась то, чего не смогли достичь другие. Игра ведь самая рядовая. Обычная детская гонка с картами (не игральными ^\_^) и героями любимых мультяшек. Мне кажется, секрет успеха TSR - в серьезном подходе к не-серьезным вещам. Как сделать хит из детской гонки? Концепция здесь не так важна, к тому же, как я уже упоминал, она стандартна. Десяток ге-

всего, ничего не скажут, но ребятам наверняка будет в восторге. Причем, племянш уверил меня, что все выглядят "точь-в-точь, как в мультике". А Traveler's Tales уверила меня, что каждый герой индивидуален и поведение его машины отлично от других. В принципе, соответствует реальности. Теперь к трассам: их в игре три (три!!!) десятка. На фоне десяти- и пятнадцати-"грошовых" опер конкурентов - впечатляет. Но главное - не количество, а дизайн, и он на высоте. Seriously, даже я не нашел, к чему



Ничего нового игра нам не принесла. Все та же линейка лидерства, те же power up'ы и маленькие машинки, снующие между домашним интерьером.



Основа успеха Toy Story Racer - в ее разнообразии. 100 вариантов игры - от банального чемпионата до экзотических гонок на выживание.



придаться. Точнее, нашел, но не стал. К чему? Незначительные огрехи впечатление от игры не портят. К тому же, прекрасная физика все с лихвой искупает. На удивление разумное сочетание реального и сверхъестественного. Лихие прыжки и невероятные кульбиты на фоне дорожного покрытия с различными свойствами (скользкий лед, вязкая грязь) и ландшафта, влияющего на скорость карты. Также к плюсам отнесу удобное и интуитивное в освоении управление. Впрочем, сделать его другим в детской игре было бы как минимум неприлично.



но. Но даже это не самое главное. Основа успеха Toy Story Racer - в ее разнообразии. 100 вариантов игры (это не опечатка) - от банального чемпионата до экзотических гонок на выживание. Хватит как минимум на полгода (впрочем, как показывает практика, детские игры столько не живут). И после всего вышесказанного вы можете сказать, что это не идеальная детская игра? Согласен, не идеальная, но очень и очень неплохая.

Алексей Ковалев  
<happosai@mail.ru>

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Я не поклонник Диснея, но не могу не восхититься плодом усилий Activision и Traveler's Tales. В идеале, такими должны быть все детские игры.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

6.6

### СЛОВО РЕДАКТОРА

При всем моем уважении к Диснею я уже настолько устал от бесконечного потока всевозможных картинок на тему популярных персонажей, что судить адекватно не могу. Каждому ребенку по картинку с его любимым героем!!!



А вот и наглядное применение упомянутого power up'а.

роев, пара десятков трасс, оружие и простота в управлении. Все дело в деталях, детали решают все. Персонажи, все любимые герои диснеевской дилогии, здесь: Вуди (Woody), Базз (Buzz), Хэм (Hamm), мистер Картофельная Голова (Mr. Potato Head) и т.д. Мне, как и вам, эти имена, скорее



# Technomage

**Technomage свалился мне на голову неожиданно. И даже очень. Я шел по улице и вдруг получил по бестолковке предметом из пластика, подозрительно напоминавшим коробку с компакт-диском. При ближайшем рассмотрении оказалось, что мои первоначальные догадки оказались вполне верными. Это действительно был футлярчик с сидюком.**

Если честно, то сложно сказать, чем можно было заниматься три года, чтобы в конце концов выпустить такую игру. Нет, вы не подумайте, что Technomage совершенно ущербный

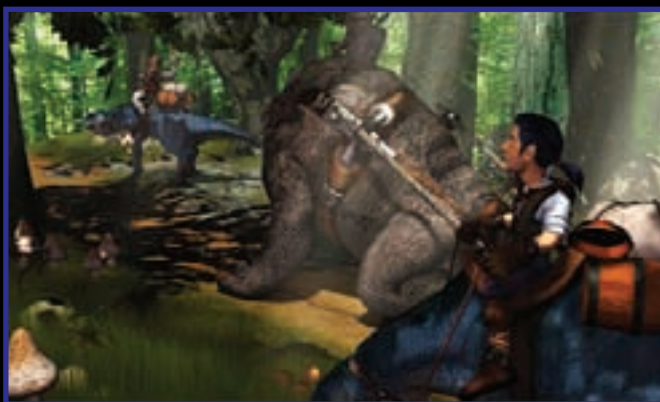
## Сияющие пиксели

Знаете, графическое оформление Technomage меня весьма сильно раздражает. Но справедливости ради стоит сказать, что многие другие люди относятся к нему более чем терпимо. Действительно, для PlayStation все это смотрится вполне нормально, хотя, естественно, какими-то визуальными изысками игрушка и не фонтанирует. С другой стороны, не каждому понравится смотреть на жутковатые пикселизованные текстурки или на зернистых персонажей, прихрамывающих на анимацию. Лично мне Technomage внешне немного напомнил сатурновскую Shining Force 3. То есть некая не особенно замороченная трехмерность бэкграундов плюс плоские пикселизованные персонажи. Ес-

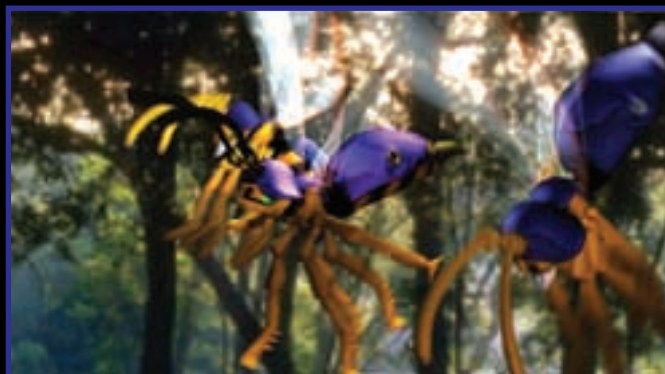
**Жанр:** RPG/action  
**Издатель:** Sunflowers Interactive  
**Разработчик:** Sunflowers Interactive  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Alundra



Technomage свалился мне на голову неожиданно. И даже очень. Я шел по улице и вдруг получил по бестолковке предметом из пластика, подозрительно напоминавшим коробку с компакт-диском. При ближайшем рассмотрении оказалось, что мои первоначальные догадки оказались вполне верными. Это действительно был футлярчик с сидюком. Ладно, хватит чушь нести. Как это ни странно, но до сего момента мы о Technomage ничего нашим читателям не рассказывали. Справедливости ради стоит заметить, что чу-



**Игра одновременно разрабатывалась для PC и PS one, но возникает такое ощущение, что "подсолнухи" попросту изготовили порт с PC.**



жим тоже. Я же вообще был не в курсе дела о существовании подобного продукта от малоизвестного немецкого разработчика Sunflowers Interactive.

## Сколько?

Вообще, Sunflowers Interactive публика знает только по парочке стратегических игр для PC. На

PlayStation они ничего не выпускали, но нынче, решив нагреть немного денег и на консоли, состряпали и приставочный релиз своего нового продукта. Надо отметить, что Technomage находился в разработке без малого три года, и только сейчас его сподобились привести в товарный вид. Хотя это как посмотреть, на PC вот уже пару патчей выпустили.

продукт, абсолютно никому не нужный. Как раз тут-то все нормально - игрушка вполне симпатична и, уверен, многим придется по душе. Да и практически все критики (включая меня) в целом об игре отзываются достаточно лестно. Другое дело, что калибр данной вещицы совсем не таков, чтобы над ней можно было корпеть столь чудовищное количество времени. Просто непонятно, зачем нужно тратить вечность, работая над достаточно незатейливым проектом.

тественно, можно вращать и камерой, что, естественно, бесполезно. Впрочем, похожесть похожестью, а сеговская игра, несмотря на почтенный возраст, явно посимпатичнее. Sunflowers или над графикой не особенно работали, или же с деньгами туго было. Теоретически игра одновременно разрабатывалась и для PC и для PlayStation, но возникает такое ощущение, что наши дорогие подсолнухи попросту изготовили порт с PC-шной версии, на которую и делался основной акцент. Тотальное упро-



щение и, как результат, здоровенные пиксели подчас ощутимо лупцуют нас по глазам. На PC, естественно, все смотрится гораздо симпатичнее, несмотря даже на архаичное разрешение 640x480 (которое, впрочем, в любом случае выше рабочего PlayStation'овского).

## Олигофренические техномаги

Вообще, Technomage - это не только игра. Это еще и комиксы, имеющиеся в продаже на территории Дойчляндии. Очень любопытные, надо понимать. Предназначены они в основном для детей младшего школьного возраста, и, надо понимать, именно на эту аудиторию основную ставку делали и разработчики игрового проекта в техномагической вселенной. Стоит только взглянуть на дизайн персонажей. Он, кстати, мне представляется



весьма спорным. Ну и рожи! А пропорции-то какие! К слову, личики основных героев "рисовались" с реальных прототипов, актеров, так сказать. У них, правда, с фейсами все в относительном порядке, если верить фотографиям на официальном сайте игры. Не то что у олигофренического вида героев Technomage.

Сюжет игры, правда, не настолько избытит, как этого можно было ожидать. Естественно, без спасения мира и полетов на драконах дело не обойдется, но общая картина достаточно удобоварима. Имеется любопытный фэнтезийный мирок Gothos, основной отли-

...этот персонаж интересен еще и тем, что обладает качествами, присущими как "магикам", так и "технарям".

соответственно, к данному искусству имеют недюжинные способности, тогда как вторые концентрируются на технике. Главный герой игры - полукровка, наполовину стимер, наполовину дример, которого недолюбливает как один народ, так и другой. Помимо своего социального статуса и того факта, что этим товарищем нам придется управлять на протяжении всей игры, этот персонаж интересен еще и тем, что обладает качествами, присущими как "магикам", так и "технарям". Собственно, потому его техномагом и кличут. Такие дела.

## Экзотика

Как вы уже поняли, взглянув на "шапку" статьи, Technomage можно отнести к жанру ролевых игр, густо смешанных с action. Туда же, кстати, в данном случае вполне можно добавить и солидный кусочек adventure. Причем, обратите внимание, проект Sunflowers представляет собой RPG европейского разлива, а это, согласитесь, более чем интересно. Обычно ведь на PlayStation нам приходится сталкиваться с ролевыми выходцами из Японии, а тут такая экзотика. Не обратить внимания на такой продукт практически невозможно, так что я и вам советую хотя бы одним глазком на это взглянуть. Хотя бы для общего развития. Кроме того, в Technomage, как уже многократно говорилось, реально есть во что поиграть - это вам не броская размазанная пустышка. Кстати, отдельных слов заслуживает озвучка детища бундесовских подсолнухов. Все диалоги в игре можно не только читать, но и слышать - то, до чего Final Fantasy на PlayStation так и не сподобилась дойти. Мимоходом за-

метим, что особенно весело было играть в немецкоязычный вариант Technomage. Некоторым людям это почему-то напомнило широкоизвестное дойчляндское порно. Любопытные ассоциации, ничего не скажешь.

Короче, обратите внимание на этот проект. Это интересно.

Александр Щербаков

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Смотрите внимательно: у нас тут есть европейская RPG. Можете не верить, но Technomage достаточно симпатичен и весьма мил. Некоторым, возможно, не очень понравится графическое оформление игры, но в общем и целом продукт сбит достаточно крепко.

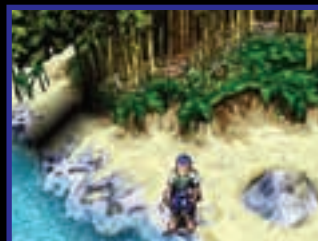
### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**7.5**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Очевидно, это принято называть "настоящей европейской RPG". Непривычно и в то же время весьма качественное графическое исполнение, отзывчивое управление и полная озвучка диалогов. Неплохой набор для начала.



В PC-версии игра выглядит немного красивее, но принципиальных различий в картинке мы не обнаружили.



чительной чертой которого является некоторая конфронтация между двумя доминирующими расами, обитающими там. Практически все поделено между племенем Дримеров (Dreamers) и племенем Стимеров (Steamers), открыто между собой не враждующих, но друг к другу относящихся с серьезными предубеждениями. Кроме всего прочего, первые из них в своем повседневном укладе делают упор на магию и,



# WDL: WarJetz



**“Чем мы хуже 989 Studios?” - спросил Главный Босс компании 3DO (на самом деле это был исполнительный директор 3DO Company Kudo Tsunoda) у собравшихся вокруг подчиненных-программистов (из внутренней студии Team Fusion).**

**Жанр:** 3D-action

**Издатель/разработчик:** 3DO/3DO

**Количество игроков:** 1-2

**Альтернатива:** Twisted Metal, Aironauts



“Ничем не хуже!” - бодро ответили программисты. “А слабо нам сделать свой Twisted Metal, - развивая тему, поинтересовался хитрый начальник,

- чтобы и поездить, и пострелять, и с черным юмором?”. “Да не вопрос!” - ответили скромно подчиненные. Сказано - сделано. World Destruction League: Thunder Tanks, своеобразный ТМ-клон, только с танками вместо автомобилей, увидел свет в 2000 году - и по сей день благополучно собирает пыль на дальних полках игровых магазинов. Главный Босс 3DO, видимо, человек чрезмерно тщеславный, потому как успех Thunder Tanks на почве пылесбора показался ему достижением недостаточным. Срочно были мобилизованы

силы на создание сиквела, причем после долгих раздумий решено было заменить тот самый “проблемный” элемент, из-за которого первую игру постигла коммерческая неудача. По

гулировки высоты передвижения. Оцените масштаб нововведения, ага. Если не считать добавленного третьего измерения, в остальном - перед нами все тот же смертельный турнир в



Промышляют ребята в восьми разных локациях, традиционно кишачих туристическими достопримечательностями.



**Танки ползающие превратились в танки летающие - вот и все перемены.**

мнению авторов, этим элементом являлись... танки.

В новой WDL: WarJets опальные танки отсутствуют. Как класс. Из тесных кабин бронированных мастодонтов всем желающим предлагается пересечь в тесные копыты летательных аппаратов. При этом WarJetz - ни в коем разе не авиасимулятор, какое там! Честный, аки еретик на дыбе, и чистый, как слеза младенца, vehicular combat - один в один старшенькие Thunder Tanks, но отныне с возможностью ре-

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Снова мертворожденный клон Twisted Metal. Ценность представляет только для отпетых ценителей игрового трэша.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	3

# 4.8

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Очередная попытка 3DO выпустить достойную игру завершилась провалом. Кстати, а кто-нибудь задумывался, может быть, они вообще никогда не ставили перед собой подобную цель? Игры клепают, а там - куда кривая выведет.





# ВРАГИ... ВЕЗДЕ ВРАГИ....



**Враги окружают и подкрадываются все ближе и ближе. Пора окапываться и доставать пулемет.**

А чтобы подготовка к бою прошла идеально, ты должен знать:

- как грамотно юзать прокси, шифруясь от врагов
- как искать в инете и находить шпионов
- как и где нанести на себя боевую раскраску
- как атаковать врага брутфорсом
- как установить бронированную Слаквару
- как получить поддержку боеприпасами от спонсоров
- как извратить черное и белое, чтоб наступил кармагедон
- в конце концов, как оторваться в военкомате!

И самое главное: с этого номера мы открываем рубрику "Кодинг". Готовься писать свой боевой софт.

Читай вдумчиво

Ж У Р Н А Л  
**ЖАХЕР**

(game)land  
www.xeep.ru

постапокалипсическом будущем (2062 год, хотя мог быть 2079 или даже 4056 - какая разница-то?), знающие гладиаторы-пилоты, рубающие друг друга (и свои машины) в колбасу на потеху почтенной публики. Промышляют ребята в восьми разных локациях, традиционно кишаших туристскими достопримечательностями - от развалин тайландских храмов до антарктических ледников или вездесущего Сан-Франциско (вот она где, экзотика!). Девятка доступных летательных аппаратов различается запасом прочности и относительно сбалансированными характеристиками: хрупкая, но юркая Dragonfly (аналог мотоциклита в ТМ) теоретически может одолеть тяжелый низкоскоростной бомбардировщик Marauder II.

Геймплей выглядит следующим образом: вы носите по этапу, взрываете все вокруг, собирая бонусы и новое оружие. Дежа вю, говорите? Полноте, батенька, оригинальные игры для PSX давно делают только в Японии, и то редко. Вроде бы для разнообразия выдуманы всякие режимы: Ace, Airlord, Bomb Fest, Air Wars, Family Ace, Cash Frenzy - да только все они мало чем отличаются друг от друга, являясь вариациями вышеописанного стиля времяпрепровождения (перебей всех, укради флаг, собери разбросанные деньги). Если подобная фор-

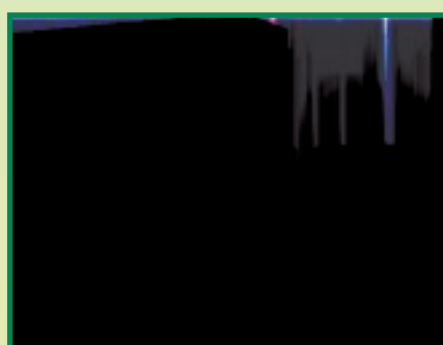


**Игра изо всех сил старается показаться красивой, но получается это у нее плохо.**

в один конец до Вегаса, столько же обратно; других машин на трассе нет, раз в полчаса о стекло бьется муха), - была такая фэнская игрушка для Sega CD, выпущенная энтузиастами на первое апреля. Заинтересовавшиеся мазохисты могут скачать образ диска в Сети. Или раскошелиться на WDL: WarJetz. Это мы к нашим баранам вернулись. Приговорив себя к здешнему мультиплееру, не раскатывайте губы на жаркие баталии в стиле ТМ: по всему видно, 3DO здорово сэкономила на проектировщике уровней. Даже ежу понятно, что удовольствие от дуэли зависит не в последнюю очередь от грамотности построения окружающей местности: чем разнообразнее и мудренее в игре ландшафты, тем больше тактики, азартнее бой. За небоскребом в городе спрятаться, под мост нырнуть... То ли в 3DO не нашлось ни единого ежа, то ли еще чего не нашлось, но результат налицо: набор блеклых плоских арен для мультиплеера ну никак не вдохновляет на подвиги. Даже сравнительно отзывчивое управление (вылитая Star Wars: Rogue Squadron) положения не спасет: скучно становится после первых же разминочных боев. Графику игры выдающейся не назовешь - обычный для PlayStation мир темного будущего, "пятнацать оттенков коричневых пикселей лезут в глаза". Музыка изо всех сил старается себя не обнаруживать, заглушаемая постоянным рокотом взрывов.

**Задания, образующие костяк одиночной игры, банально скучны. Отстрел своры одинаковых целей или сбор монеток на территории в десяток гектар не назовешь захватывающим действием.**

мула практически идеально работала в Twisted Metal, у очередного детища 3DO что-то серьезно не заладилось. Задания, образующие костяк одиночной игры, банально скучны. Отстрел своры одинаковых наземных/воздушных целей или сбор монеток ("Bux") на территории в десяток гектар не назовешь захватывающим действием. Особенно когда заставляют этим заниматься двадцатый раз кряду. Прохождение WDL: WarJetz - процесс, сравнимый по монотонности разве что с восточной пыткой, где водичка размеренно капает на темечко обреченной жертвы. Ближайший игровой аналог, да простят меня авторы, - симулятор междугороднего автобуса, чей путь проходит по пустыне Невада (три часа



Есть ли хоть что-то хорошее в WDL: WarJetz? Метафизические вопросы вроде этого обычно ответов не требуют, но - вспомнил! Препарируемый продукт может похвастаться... прикольным комментатором! В перерывах между боями нас развлекает персонаж по имени Jimmy "Hellcats" Jackson, и более наглядную демонстрацию увядания интеллекта стоит еще поискать. Тут как с Петросяном: смеешься не над убожеством шуток, а над человеком, додумавшимся так шутить. Только одного горе-юмориста явно недостаточно для того, чтобы игра стала хитом. Увы и ах. Аминь.

Валерий "А.Купер" Корнеев



# The Mummy

Сразу скажу, “Мумию” я не смотрел. Два раза пытался, но так и не осилил. Однако вот представилась возможность ознакомиться. Правда, в форме видеоигры, но так оно даже лучше.

**Жанр:** 3D action

**Издатель/разработчик:**

Konami/Rebellion

**Количество игроков:** 1

**Альтернатива:** Tomb Rider



Впечатления двоякие. С одной стороны, я действительно проникся духом Египта, романтикой древних гробниц и т.д. С другой, я убедился, что Rebellion не умеет делать игры по фильмам, а Konami не умеет подобные игры продюсировать. Впрочем, потенциал у The Mummy был. Так же, как был он и есть у любой другой игры. Другое дело, реализовать его грамотно удастся не всем.

Первым делом, о чем это все? Иначе говоря, о сюжете. Главный герой - легионер Французского Иностранного Легиона Рик О'Коннел (Rick O'Connel) вместе с девушкой-археологом Эвелин Кернегэн (Evelyn Carnahan) и ее взбалмошным и меркантильным братцем Джонни (Jonathan) в египетских песках находят легендарный затерянный город мертвых Хамунаптра (Hamunaptra). Сразу скажу, счастья им это не принесло. В одной из гробниц Эвелин декламирует избранные строки из “случайно” подвернувшейся книги мертвых и пробуждает ото сна

С точки зрения жанра “Мумия” не представляет собой ничего выдающегося. То есть за рамки общепринятых стандартов не выходит. Обычный коктейль из беготни по лабиринтам, решения головоломок и сражений с недругами. Правда, в отличие от того же Tomb Rider, в The Mummy акцент сделан не на поиски чего-либо по лабиринтам, а на уничтожение всего живого:). Приспешники Имхотепа не дадут вам прожить спокойно ни минуты. Что вкупе с мудреной системой управления и своеобразной механикой перемещения персонажей и от-



...понравились головоломки и задачи. Не очень сложные и не слишком простые. В самый раз, чтобы разнообразить игровой процесс.

жреца Имхотепа (Imhotep)...

Ну как, страшно? Ничего, начнется игра, будет еще страшнее. The Mummy - трехмерный боевик с видом от третьего лица. Что, с одной стороны, неудивительно. Большинство игр по фильмам - именно трехмерные боевики. С другой стороны, именно это и удивляет. Почему именно 3D и почему именно action? Непонятно.



*Если к графическому исполнению игры еще можно привыкнуть - как вы видите, неплохие виды все же попадают, то вот с управлением...*

слеживания столкновений сделает вашу жизнь еще беспокойнее. Особенно меня “взбодрила” не в меру умная система автоматического прицеливания х\_х. С другой стороны, понравились головоломки и задачки. Не очень сложные и не слишком простые. В самый раз, чтобы разнообразить игровой процесс. Есть и пара мини-игр, умеренно кривых, но довольно интересных, и своеобразная графика. Своеобразная потому, что несмотря на неряшливость в исполнении (слишком много огрехов, незначительных, но в совокупности дающих нелицеприятную картину) все равно впечатляет. Rebellion удалось донести посредством PS опе до экранов домашних телевизоров анту-

раж настоящего Египта. Иероглифы, факелы, гробницы... Красиво. Вот только стоит ли подобная экзотика 20 долларов? На мой взгляд, нет. За экзотикой лучше поехать в Египет реальный, а игра...

ИМНОтеп - II,  
А. Ковалев  
<happosai@mail.ru>

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

М-да, это вовсе не игра по мотивам “Мумии”, это, скорее, мумия, сделанная из игры. Мумия понравилась? Ну так пересмотрите еще раз, игру оставьте мазохистам из Konami.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	4
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	4

4.8

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Что бы ни старались сделать господа из Rebellion, но это далеко не Tomb Raider, гробницы фараонов в котором выполнены намного удачней, и уж, конечно, не Soul Reaver с его великолепными текстурами и управлением.





## Wacky Races

### Все трассы.

В главном меню выберите опцию "Cheats", введите "CHIMP-GIVEAWAY", затем включите код на экране "Code Collection".

### Все машины.

В главном меню выберите опцию "Cheats", введите "MON-KEYSPOILERS" затем включите код на экране "Code Collection".

### Все устройства.

В главном меню выберите опцию "Cheats", введите "GAD-GETDEAROUT" затем включите код на экране "Code Collection".

### Детский режим.

В главном меню выберите опцию "Cheats", введите "THOSEWACK-YKIDS" затем включите код на экране "Code Collection".

## World's Scariest Police Chases

### Cheat mode.

На экране заставки нажмите **◀, ▶, L1, R1, ○, □, R2, L2**. Если вы ввели код правильно, то услышите звук. Все оружие в режиме "free patrol" и все опции "bonus item" меню будут открыты.

### Выбор уровня.

На экране заставки нажмите **▼, ▲, ◀, ▶, X, ▲, ○, □**. Если вы ввели код правильно, то услышите звук.

### All starting locations in patrol mode.

На экране заставки нажмите **▼, ▲, L2, L1, X, ▲, R2, R1**. Если вы ввели код правильно, то услышите звук.

## Mat Hoffman's Pro BMX

### 10x multiplier.

Установите игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **□, ○(2), ▲, ▼(2)**. Повторите код, чтобы отключить его действие.

### 10x divider.

Установите игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **▲, ▼, ▲, ○(2), □**. Повторите код, чтобы отключить его действие.

### Совершенный баланс.

Установите игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **□, ◀, ▲, ▶**. Повторите код, чтобы отключить его действие.

### Экран состояния баланса.

Установите игру на паузу, жаж-

мите **□** и нажмите **◀, ○, □, ▲, □, ○, X**. Повторите код, чтобы отключить его действие.

### Всегда доступные спецдвижения.

Установите игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **◀, ▼, ▲, ○, ▲, ◀, ▲, □**. Повторите код, чтобы отключить его действие.

### Дополнительное время.

Установите игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **□, ▲, ○, X**. Повторите код, чтобы отключить его действие.

### Большие покрышки.

Установите игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **▼, ○(2), ▼**. Повторите код, чтобы отключить его действие.

### Режим Экзорциста.

Введите код "Большие покрышки", затем заработайте более 10,000 очков, чтобы голова вашего гонщика начала вертеться на его плечах.

### Играть за Granny.

Установите игру на паузу, нажмите **L1** и нажмите **▲, □, X(2), ▼, ○**. Или переиграйте любой из уровней 10 раз в режиме "career".

### Играть за Tony Hawk.

Получите все 30 обложек и две золотые медали в режиме "career" за любого из спортсменов, чтобы открыть Tony Hawk.

### Уровень Warehouse из игры

### Tony Hawk's Pro Skater.

Выполните 200,000 combo без активирования кодов. Если вы выполните задание, появится надпись, подтверждающая доступ к новому уровню.

### Уровень Burnside из игры Tony Hawk's Pro Skater.

Получите все 30 обложек и две золотые медали за каждого из спортсменов. Если вы выполните задание, появится надпись, подтверждающая доступ к новому уровню.

### Посмотреть финальную заставку гонщика.

Получите любую медаль на обоих "competition levels" за любого из гонщиков, чтобы посмотреть соответствующую заставку. Проверьте результат, играя за Granny и Tony Hawk.

### Спецдвижения.

Спецтрюки возможны, только если шкала мигает желтым цветом:

### Cory "Nasty" Naztazio

### Superman Seat Grab

Нажмите **▼, ▼, ○**.

### Double Tailwhip

Нажмите **▼, ▶, ○**.

### Backflip Tabletop

Нажмите **▲, ▼, ○**.

### Frontflip

Нажмите **▼, ▲, ○**.

### Dennis McCoy

### Superman Tailwhip

Нажмите **▼, ▼, ○**.

### Double Tailwhip

Нажмите **▼, ▶, ○**.

### Backflip One Footer

Нажмите **▲, ▼, ○**.

### Decade Air

Нажмите **◀, ▶, □**.

### Granny

### Superman Seatgrab

Нажмите **▲, ▲, ○**.

### Gum Grab

Нажмите **▲, ▲, □**.

### Front Body Flip

Нажмите **▼, ▲, ○**.

### Joe "Butcher" Kilowalski

### Superman Backpeg Barspin

Нажмите **▼, ▼, ○**.

### No-Footed Candy Bar

### One Hander

Нажмите **▲, ▲, ○**.

### Half Barspin Tailwhip

Нажмите **▼, ▶, □**.

### Backflip Tabletop

Нажмите **▲, ▼, ○**.

### Kevin Robinson

### Superman Tube Grab

Нажмите **▼, ▼, ○**.

### One Handed Swing Grab

Нажмите **▶, ▼, □**.

### Bar Hop

Нажмите **▶, ▶, □**.

### No Handed Backflip

Нажмите **▲, ▼, ○**.

### Mat "The Condor" Hoffman

### Superman One Hander

Нажмите **▼, ▼, ○**.

### Bar Hop

Нажмите **▶, ▶, □**.

### Peacock

Нажмите **◀, ▶, □**.

### Triple Tailwhip

Нажмите **▼, ▶, ○**.

### Backflip Tailwhip

Нажмите **▲, ▼, ○**.

### Mike "Rooftop"

### Escamilla

### Superman Seatgrab Bar Spin

Нажмите **▼, ▼, ○**.

### Backflip One Footer

Нажмите **▲, ▼, ○**.

### Body Varial

Нажмите **◀, ▶, □**.

### Frontflip

Нажмите **▼, ▲, ○**.

### Rick Thorne

### Double Seat Grab Superman

Нажмите **▼, ▼, ○**.

### Decade Air

Нажмите **◀, ▶, ○**.

### Backflip No Footer

Нажмите **▲, ▼, ○**.

### Front Body Flip

Нажмите **▼, ▶, ○**.

### Simon Tabron

### Double Seat Grab Superman

Нажмите **▼, ▼, ○**.

### Superman Seat Grab

Нажмите **▲, ▲, ○**.

### No Footed Candy Bar

### One Hander

Нажмите **◀, ▶, □**.

### Backflip One Footer

Нажмите **▲, ▼, ○**.

### Tony Hawk

### Superman Tailwhip

Нажмите **▼, ▼, ○**.

### Decade Air

Нажмите **◀, ▶, ○**.

### Body Varial

Нажмите **◀, ▶, □**.

### Front Body Flip

Нажмите **▼, ▲, ○**.

## The Mummy

Чтобы задействовать коды, нажмите на паузу и выберите "Quit". На следующем экране нажмите "Replay Level" и "Bonus Game Modes". Теперь наберите комбинацию для:

### Все оружие.

Нажмите **○, □, ○, X(2), ▲(2), □**.

### Призовой уровень "Каир".

Нажмите **▲, X, ▲, ○, □, ▲, ○, X**.

### Бесконечный боезапас.

Нажмите **X, ▲, X, □, ○, ▲, □, ▲**.

### Бесконечные жизни.

Нажмите **○(2), ▲, ○, X, □(2), X**.

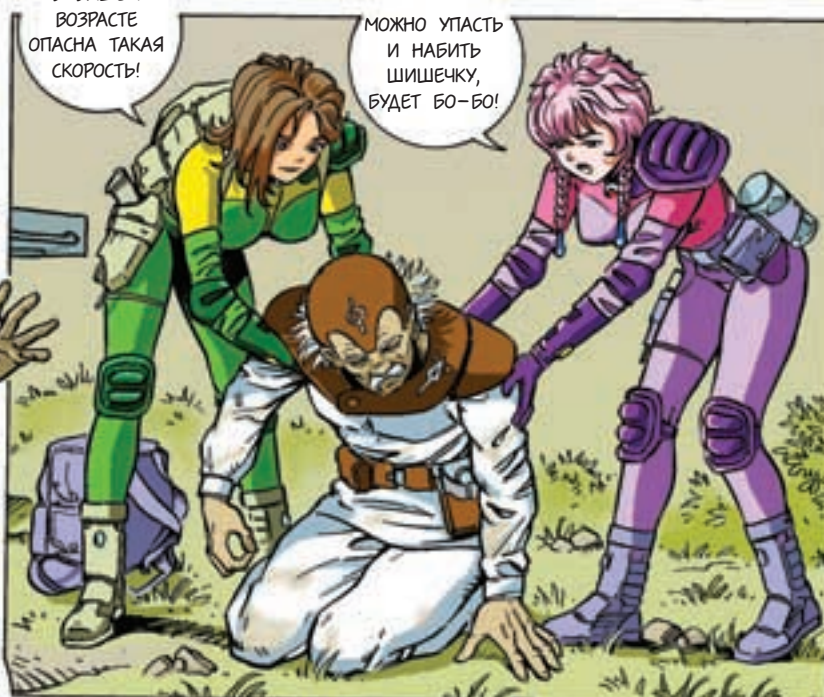
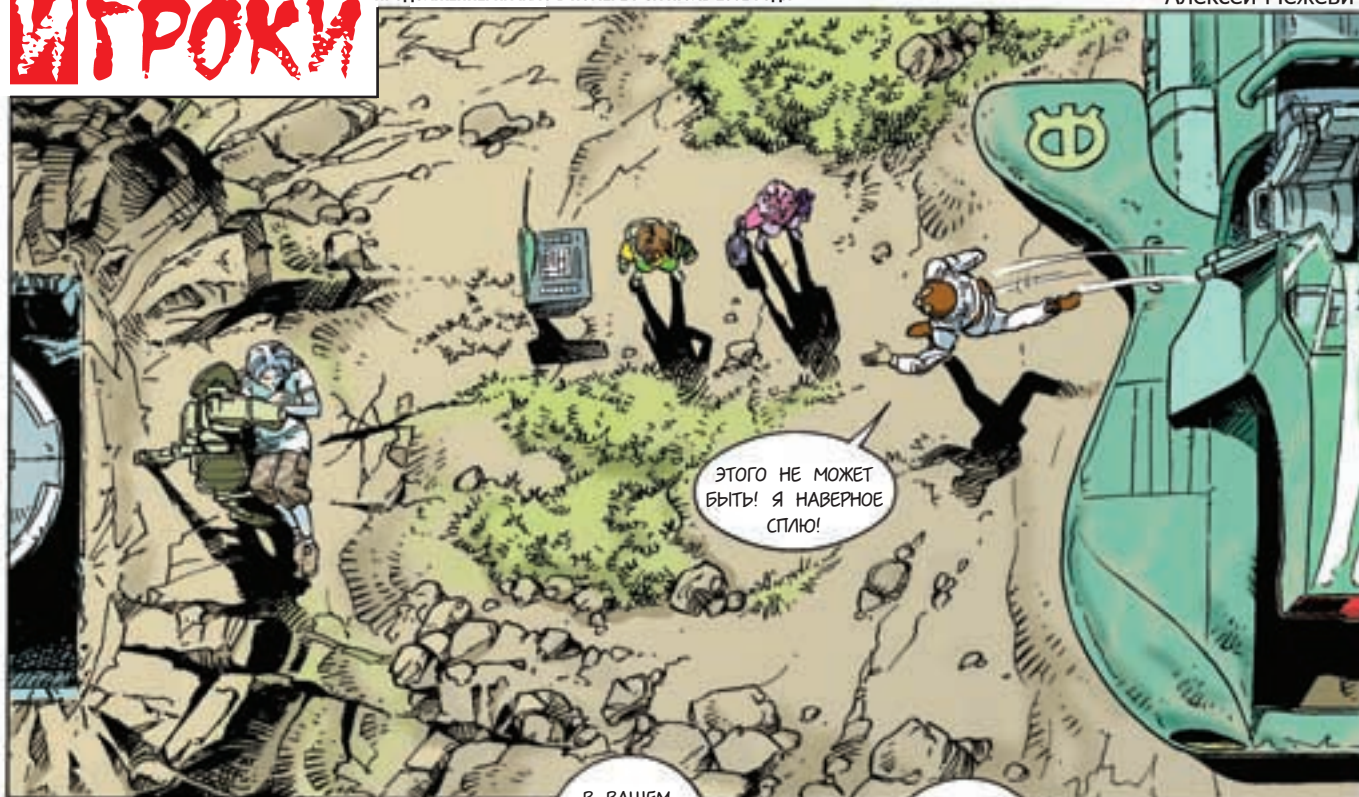
### Неуязвимость

Нажмите **▲, X, ○(2), □, X, ▲, □**.

### Все коды.

Успешно завершите игру с не менее чем 78%.









СВЯТАЯ ВСЕЛЕННАЯ!  
ОН ЕЩЕ ЖИВ! ЕГО  
НАДО СКОРЕЕ  
ПОМЕСТИТЬ В  
БИОРАСТВОР! ЭТО!...  
ЭТО!...  
НЕВЕРОЯТНО!!



ДРОИД, НЕМЕДЛЕННО  
ЗА МНОЙ! ПРИОРИТЕТ  
ПОДЧИНЕНИЯ  
"АЛЬФА"!



АМИО, ПРОФЕССОР,  
ВЫ НИЧЕГО НЕ  
ЗАБЫЛИ?

ВООБЩЕ-  
ТО ЭТО МЫ  
НАШЛИ...

АХ, ДА! М-ММ... Я ОТМЕЧУ  
ВАШЕ УЧАСТИЕ В ЭТОЙ НАХОДКЕ,  
И, ПОЖАЛУЙ, ЗАКРОЮ ГЛАЗА НА  
ИСТОРИЮ С ВЗРЫВЧАТКОЙ...



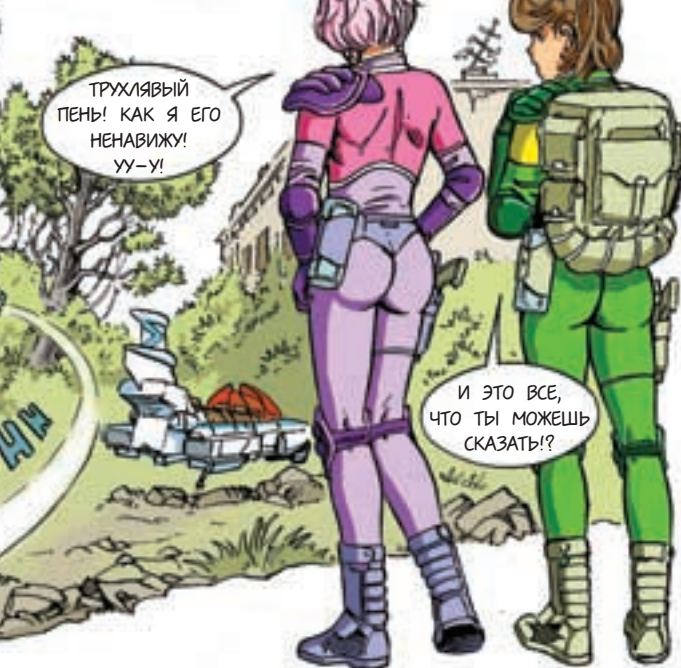
НО КУРСОВЫЕ  
ДОЛЖНЫ ЛЕЖАТЬ  
У МЕНЯ НА  
СТОЛЕ ЧЕРЕЗ  
ДВА ДНЯ! НЕ  
ПОЗЖЕ!...



СРОЧНО НА БАЗУ,  
К МЕДИЦИНСКОМУ  
БЛОКУ!

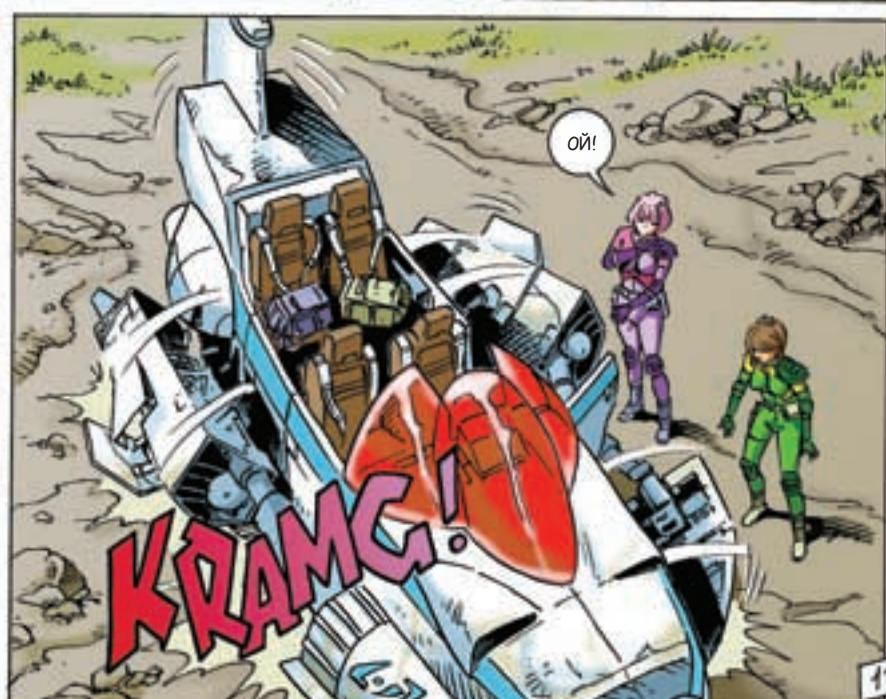
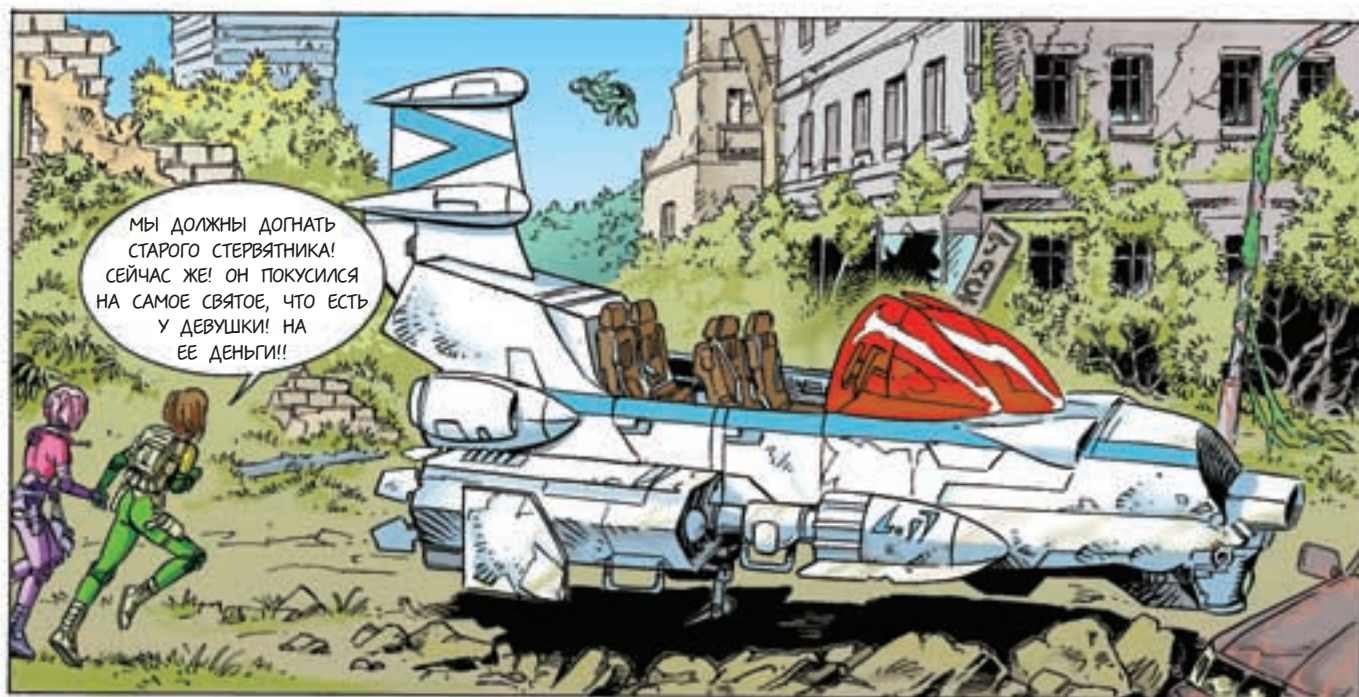


ТРУХЛЯВЫЙ  
ПЕНЫ! КАК Я ЕГО  
НЕ НАВИЖУ!  
УУ-У!



И ЭТО ВСЕ,  
ЧТО ТЫ МОЖЕШЬ  
СКАЗАТЬ?!



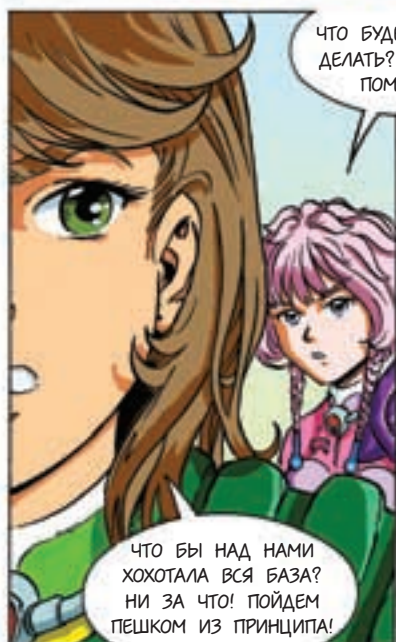






МЕЖДУ ПРОЧИМ, ПИН, ЭТО САБОТАЖ. НАШ ЛАПУЛЯ ПРОФЕССОР ПОДСУНУЛ НАМ САМОЕ ГНИЛОЕ ОБОРУДОВАНИЕ! ЭТОТ ДРУНДУЛЕТ И ДРОИД ОСТАЛИСЬ НА БАЗЕ ЕЩЕ СО ВРЕМЕНИ ПЕРВОЙ ЭКСПЕДИЦИИ. ИМ ПОЧТИ ВОСЕМЬДЕСЯТ ЛЕТ! А ВСЕ ЛУЧШЕЕ ОН ПРЕДОСТАВИЛ СВОИМ ЛЮБИМЧИКАМ, ОТЛИЧНИКАМ!

НИЧЕГО, Я ДО НЕГО ДОБЕРУСЬ



ЧТО БУДЕМ ТЕПЕРЬ ДЕЛАТЬ? ВЫЗОВЕМ ПОМОЩЬ?

ЧТО БЫ НАД НАМИ ХОХОТАЛА ВСЯ БАЗА? НИ ЗА ЧТО! ПОЙДЕМ ПЕШКОМ ИЗ ПРИНЦИПА!



ТЫ СОВСЕМ СБРЕНДИЛА, МИЛОЧКА? ТАЩИТЬСЯ ПО ЖАРЕ, СРЕДИ ЭТИХ РУИН? ДВАДЦАТЬ МИЛЬ?



ПОЧЕМУ БЫ ТЕБЕ НЕ СВЯЗАТЬСЯ СО СВОИМ ЛЮБИМЫМ ТРИМСИКОМ? ПУСТЬ ОН ПОДБЕРЕТ НАС И ПОДВЕЗЕТ ПОБЛИЖЕ К ЛАГЕРЮ.

ЭТА СТЕРВА, НИССА, ЗАПИСАЛА ВЧЕРА МОЕГО ЗАЙЧИКА В СВОЮ ГРУППУ. Я НЕ ХОЧУ, ЧТОБЫ ОНА ДУМАЛА, БУДТО Я БЕСПОМОЩНАЯ ЛАПША... НИЧЕГО, К ВЕЧЕРУ ДОТОПАЕМ.



КСТАТИ, ЭТА НИССА ВСЕ ЕЩЕ КЛЕИТСЯ К ТВОЕМУ ТРИМСИКУ? Я БЫ НА ТВОЕМ МЕСТЕ НАДРАЛА БЫ ЕЙ ЗАДНИЦУ!

ОТЛИЧНАЯ МЫСЛЬ, КАМИ! А ЗАОДНО И ТЕБЕ! ТЫ ДУМАЕШЬ Я НЕ ВИДЕЛА, КАК ТЫ ПОДГЛЯДЫВАЛА ЗА НИМ В ДУШЕВОЙ?!



# ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА EDWARD CARNBY.

Роман Стефанцов

## DISK #1.

После авиакатастрофы вы попадаете на Shadow Island... Освойтесь с управлением героем (тем, кто играл в серию RE, оно уже знакомо) и идите на следующий экран. Пробежите налево до конца тропинки. Вы увидите закрытые ворота с кодовым замком. Запомните их, позже вам предстоит сюда вернуться. Следуйте по единственно возможному пути. С вами по рации свяжется ваша напарница Элин. Она сообщит вам, что находится в особняке. Дойдя до небольшого домика, похожего на сторожку, Эдвард увидит на лестнице следы крови. Внутри дома вы встретите раненого мужчину, который посоветует вам бежать без оглядки с этого проклятого острова и даст вам Small Bronze Key. Выходите на улицу. Пройдя немного вперед, вы услышите два выстрела, прогремевших в сторожке... Если вы каким-то образом не сумели взять ключ, вернитесь и подберите его с пола. Откройте с помощью найденного ключа дверь, ведущую к помещью. Посмотрев не очень жизнеутверждающую видеовставку, повествующую о нелегкой жизни домашних животных, возьмите с каменной стены коробку патронов. Откройте калитку слева от лестницы и идите к сторожевым псам. Они, конечно же, сорвутся с цепей, но, к вашему удивлению, пробегут мимо. Подберите разбросанные неизвестной щедрой рукой патроны и аптечку. Вернитесь к лестнице и поднимай-

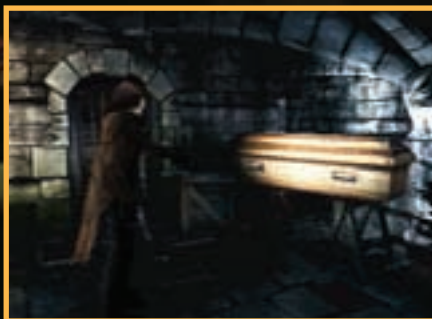






тес по ней вверх. Оказавшись в заброшенной оранжерее, перестреляйте озверевших от издевательств собачек (как же мило они ползают с простреленными лапками!). Пройдите по лестнице на следующий ярус. Главные ворота особняка, естественно, заперты, поэтому придется идти в обход. Вас по рации вызовет Элин: похоже, что у девушки веселье уже началось... На следующем экране вы увидите монстра, мародерствующего над телом очередного бобика (что же такого сделали собачки разработчикам, что их в игре на каждом шагу рвут на ленточки для бескозырок?). Убейте гада, чтобы не мешался под ногами. Спуститесь вниз и пройдите за ворота. Вам необходимо проникнуть в акведук. Чтобы это сделать, необходимо его сначала осушить. Для этого найдите наверху вентиль и поверните его. Как это ни странно, но снова появится монстр, которого вы убили. Убейте его еще раз. Спускайтесь в акведук. Пробирайтесь вперед по коридору, пока не окажетесь в некоем подобии зала, посреди которого плавают... огромная змеюга. Не пугайтесь столь внушительного врага на ранней стадии игры - ее довольно просто убить. Разделавшись с крокодилоной, поднимайтесь по лестнице. Залезьте на уступ и подберите с пола Charm of Saving (Сейв). Проходите в дверь. Вы окажетесь в старинном особняке. Слева возьмите патроны для пистолета и ружья, а также само ружье (будьте внимательны!!! Если сейчас вы его не возьмете, то у вашего героя практически не будет шансов выжить...) и аптечку. Идите направо. Откройте гроб, стоящий в углу. Вашему садистскому взору предстанет страшная картина: в гробу лежит... Элин!.. Не стоит так сильно расстраиваться - это всего лишь спецэффекты (ха-ха!). Возьмите Gilded Key и сразу же откройте им ближайшую дверь. Поднимайтесь вверх и проходите через зеркало в холл. Кроме меня, кто-нибудь испытывает дежавю? После разговора по рации с Элин выключится свет и вновь появится монстр-привидение. Застрелив дьявольское отродье, включаем свет и подходим к зеркалу, из которого вышли. Рядом с ним стоит бюст некоего бородатого дядьки, от которого по полу идут царапины. Ага, значит, он двигается. Ставим бюст напротив зеркала и видим отражение двух букв: Н и М. Нажимаем

кнопку "Use" и видим панель с буквами. Введите сначала Н, а затем М. Если код введен правильно, то на втором этаже под одной из картин щелкнет механизм. Поднимайтесь вверх и возьмите из картины Rusty Key. С вами свяжется напарница, которая скажет, что видит вас. Рядом с вами стоит шкаф, который загромождавает проход. Отодвиньте его, предварительно убив фантома. Вы встретите Элин. После разговора с ней по-



дойдите к письменному столу и возьмите из ящика Acrobat Statue и диктофон. Также не забудьте прочитать дневник Алана Мортон, лежащий возле кровати. Спускайтесь вниз и бегите в единственную открытую дверь, находящуюся под лестницей. За дверью вы встретите Edenshaw, который даст вам (наверное, по доброте душевной) Charm of Saving. Идите вниз и включите свет, чтобы не было страшно (ха-ха!). Заходите в дверь в конце коридора. Ну наконец-то нам встретились милые сердцу зомби, которых, кстати, лучше всего крошить из дробовика. Размолот в муку старых "приятелей", заходите в рабочий кабинет. Включите свет и возьмите лежащую на ящике монтировку, а также находящиеся неподалеку записи (в количестве трех штук) и фляжку, которую тут же наполните водой из амфоры (это ведро такое было в античном мире). Появятся двое монстров-привидений, которые, немного порывав, уберутся восвояси. Найдите журнал "Наука" (Science). Прочитав его, отпирите дверь, ведущую в холл. Достаньте из шкафа аптечку. Возвращайтесь в то место, где встретили милейшего человека по имени Еденшав. Направляйтесь вверх, в конец коридора. Возьмите с тумбочки патроны для ружья, которые имеют свойство быстро заканчиваться, и заходите в дверь перед (!) лестницей. Расстреляйте двух зомби (при желании мимо них можно спокойно пробежать) и подберите аптечку, а также патроны (хорошо обыщите кучу мусора). Проходите в комнату. "Подрежьте" себе Charm of Saving, патроны, фотографию и Wolf mask. Убейте нескольких маленьких, но мерзопакостных паучков, после чего подойдите к разбитому ак-





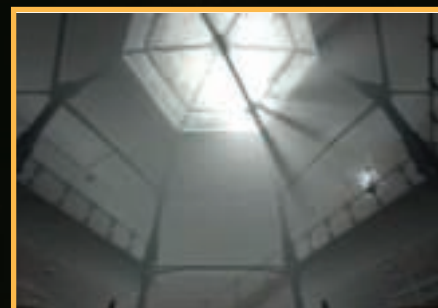
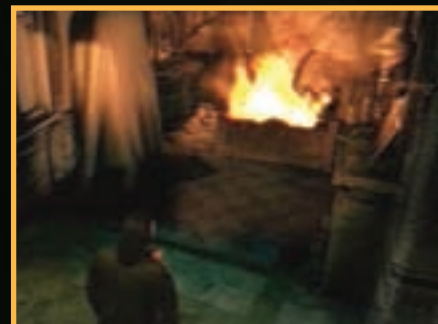


вариуму и вставьте в него фляжку с водой. Сработает механизм под картиной, находящейся в холле. Направляйтесь туда, по пути уничтожая многочисленных мертвяков. За картиной вы обнаружите Gilded Key. Исследуйте ключик, используя опцию Examine в инвентаре. На нем написано: 1ST F EAST. Эта дверь находится рядом с рабочим кабинетом. Бежим туда. Отпираем дверь, заходим внутрь и открываем огонь по монстру. ОГО!!! Так это же трофейная комната из первого RE один в один! Подойдите к столу посреди комнаты и возьмите с него Small Gilded Key. Подбираем аптечку и подходим к статуе совы. Похоже, она стоит здесь не просто так. Выключите свет (ПЛАГИАТОРЫ!!!) и наденьте на сову Wolf Mask. Получите Steel Key. Теперь выходите обратно в коридор и направляйтесь в его противоположный конец. Помните, вы брали с тумбочки патроны? Рядом с этой тумбочкой есть дверь. Заходите в нее. Поднимайтесь вверх по винтовой лестнице (чтобы не заблудиться, включите фонарик). Найдите гранатомет. С вами свяжется Элин. Поговорив с ней, откройте с помощью Small Rusty Key дверь, ведущую на чер-



дак. На вас нападут растения-монстры, которые панически боятся света. Используйте свой фонарь, чтобы не подпускать их близко. Подберите патроны для дробовика и зажигалку. Найдите узкий проход, где под ногами скрипит пол. Это, похоже, и есть тот самый люк, о котором говорила Элин. Используйте на нем монтировку, чтобы достать Small Key и Small Gilded Key. Проходите в следующую дверь. Пройдя по коридору, вы окажетесь в плохо освещенной комнате. Заходите в дверь с изображением подковы. Перебейте во-

нючих пауков и возьмите патроны. Подойдите к потушенной свече и зажгите ее, используя зажигалку. С помощью монтировки сломайте стену, состоящую из деревянных досок. Залезайте в открывшийся проход. Включите свет, чтобы нейтрализовать растения, после чего бегите в комнату Люси Мортон. Поговорите со старенькой больной бабушкой. После разговора с ней выходите в коридор и идите к ближайшей двери (рядом с выключателем). Откройте ее Small Gilded Key. Спускайтесь вниз по винтовой лестнице и заходите в самую первую дверь. После небольшого диалога с Элин по рации идите вперед. Убейте появившихся из ниоткуда монстров (вот страху-то они нагоняют!) и заходите в маленькую дверь слева. Подберите аптечку и поднимитесь вверх по лестнице. Откройте ящик стола с помощью Small Key. Вы получите Large Ornate Key и половину фотографии. Выходите обратно и, убивая неизвестно откуда взявшихся зомби, направляйтесь в маленькую дверь рядом с выключателем (по пути отпирите двустворчатую дверь, ведущую в зал). Попытайтесь взять вещи, лежащие около кровати. Не тут-то было! Из-под земли выскочат гигантские щупальца, которые

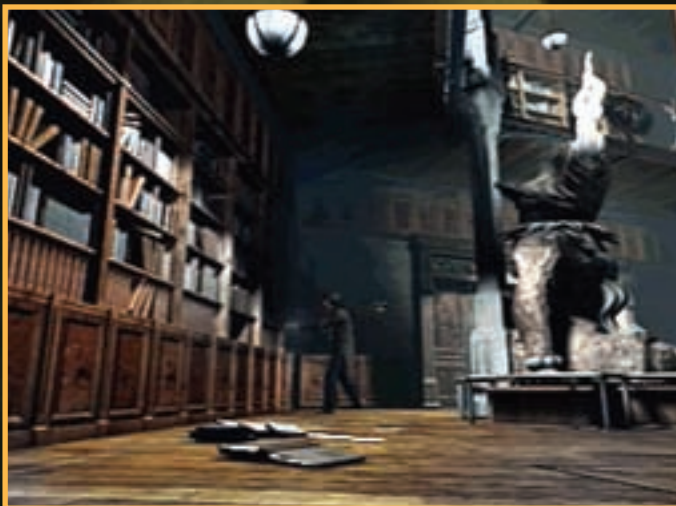


схватят Эдварда и как следует шибанут его об пол. Необходимо в срочном порядке прочесть гадюку, чтобы знала как на людей кидаться. Для этого выстрелите в керосиновую лампу, стоящую возле кровати. Теперь вам ничто не помешает взять патроны для дробовика (аж целых три коробки!) и ракетницу (!!!). Выходите в коридор и следуйте в его противоположный конец. Используйте Steel Key, чтобы пройти в очередную комнату. Как только вы вошли внутрь, сразу же включите свет, чтобы уничтожить растения. Возьмите со стола вторую половину фотографии. Найдите второй Large Ornate Key, Charm of Saving и патроны для ружья, а также прочтите все записи. При детальном рассмотрении Large Ornate Keys станет ясно, что они от библиотеки. Возвращайтесь на винтовую лестницу и спуститесь по ней вниз. Оказавшись у трех дверей, перестреляйте живых мертвецов и заходите в среднюю дверь. Вы попадете в уже знакомый коридор. Используйте Large Ornate Key на соседней двери, которая ведет в гигантскую библиотеку. В очередной раз говорим Элин по рации, которая, кстати, посоветовала Эдварду, чтобы он ничего





не трогал. Естественно, что поступим совершенно наоборот. Подойдите к книге, установленной на подставке, и узнайте побольше о семье Мортонгов (сорок девять страниц, однако). Затем, если хотите, прочтите дневник Джереми Мортонга, но это все хоть и желательно (так как является ключом к головоломке), но необязательно. Самое же главное сейчас для вас находится на втором этаже, поэтому поднимаемся туда. Подберите коробку с ракетами и найдите пульт управления. Зайдите в инвентарь и соедините обе половинки фотографии. Внимательно рассмотрите целую фотографию. На ее обороте будет написано: 1408+2518. Если сложить эти числа, то получится 3926. Подойдите к пулту управления и введите соответствующий код. Если все сделано правильно, то книжная этажерка отодвинется, и вы сможете попасть внутрь секретного помещения. Возьмите телескоп и прочтите подсказку на стене. Если вы заметили, то в этой комнате выстроена пирамида из статуй акробатов. Наверху не хватает лишь замыкающего пирамиду акробата, который находится у вас в инвентаре. Установите его на место. Откроется секретная панель с кнопками, и вы получите Abkanis Statue. К сожалению, мы не знаем



сейчас кода, который необходимо ввести. Поэтому поднимаемся на третий этаж и выходим на смотровую башню (дети, не надо стрелять в монстрика, он ничего плохого еще не сделал). На окне есть крепление для телескопа, на которое он спокойно устанавливается. Закрепив трубу на окне, смотрим через него на форт, находящийся на другой стороне острова. Необходимо увидеть число 1692 в секретной комнате, которое является паролем. Двигаемся на второй этаж и набираем на панели код. Если он введен верно, то сработает механизм под картиной в холле. Но туда вы отправитесь позже, а сейчас вам предстоит разгадать одну из самых сложных головоломок в игре. Требуется найти четыре потайные книги, которые расставлены по полкам в разных частях библиотеки. Первая книга находится на третьем этаже на самой последней полке. Вторую книгу можно найти на первом этаже возле выключателя. Третья книга лежит на первом этаже в шкафу рядом с лестницей. И, наконец, последнюю, четвертую книгу вы обнаружите где-то посередине третьего этажа (внимательно обыщите все полки). Как только вы активизировали третью по счету книгу, за главным героем начинает охотиться гигант

**Август'2001 №08(41)**

e-shop

**http://www.e-shop.ru**

**e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)**



(095) 258-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 276-4679

**НААААА**  
пониженная  
**цена**

**\$469.99**



**Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.**

**Заказы по интернету - круглосуточно!**

В нашем магазине действует услуга 48 часов **MONEY BACK**, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)



тская рептилия с крыльями, которая, разбив стеклянный купол библиотеки, ворвалась внутрь. Это первый босс игры. На первый взгляд, он покажется вам неуязвимым (так как ваши атаки он успешно отражает), но на самом деле это далеко не так. Выберите в инвентаре револьвер и выстрелите из него в ящерицу, которая прикроется крыльями. Теперь быстро меняйте пистолет на ракетницу, и когда птичка распрямит крылья, открывайте огонь. Если вы поразили цель, то горе-птеродактиль отлетит на середину зала. Повторяйте процедуру до полного изнеможения супостата. Когда босс будет уничтожен, а все четыре книги найдены, бегите в холл. Прибежав на место, сохранитесь (если в неправильном порядке открыть картины, игра может застопориться) и поднимайтесь на второй этаж. Возьмите из картин следующие вещи: Small Bronze Key, Plasma Cannon (слева) и Engraved Metallic Plate (справа). После этого под каждой из четырех картин появится кодовая панель. В эти панели необходимо вписать даты рождения Мортон-ов, изображенных на полотне. Итак, слева направо. Ричард Мортон - создатель Shadow Island. В 1889 году он основал Morton Oil, тогда ему бы-

те три аптечки и газовые патроны, после чего направляйтесь к началу игры, попутно калеча оживших зомби (которых, кстати, будет довольно-таки много). В начале прохождения, я упоминал о запертых воротах. Бегите к ним. Исследуйте Engraved Metallic Plate - на ней выбит шифр замка. Insert DISK 2.

## DISK #2.

Возьмите с трупа две аптечки и газовые патроны. Двигайтесь прямо по мосту, потихонечку

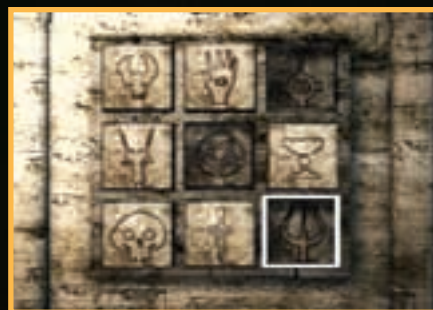


ло 37 лет, следовательно, родился он в 1852 году. Арчибальд Мортон - известный исследователь. Год рождения - 1874. Джереми Мортон - друг Еденшава. Родился в 1899 году. Говард Мортон - обладатель самого нового портрета. Дата рождения - 1931 год. Если все даты введены правильно, то на первом этаже в старинных часах за циферблатом вы сможете взять Ornate Bronze Key, который отпирает главный вход особняка (наконец-то мы выбрались из этого проклятого места). Выходите на улицу и возьми-



убивая слизких ящериц и прочую местную живность. Дойдя до конца моста, подберите Charm of Saving, после чего мост обрушится (похоже, это тонкий намек, что нужно сохраниться). Далее подойдите к большим камням (стелам), образующим круг, и выберите на самом крупном из них направление North (это будет север). Вызывайте Элин (кнопка "R2"): она будет диктовать вам порядок, в котором нужно подходить к камням. Он таков (каждый раз необходимо заново трезвонить Элин): юго-восток, запад, юго-запад, восток, северо-восток. Когда вы обожете все стелы, подойдите к восточной и произнесите заклинание в следующем порядке (помните запись на диктофоне?): O Goul'ai, Hupor, Harnis, Korna. Если заклинание сработает, то появится зеленое свечение. Подойдите к каменному столу и возьмите с него Stone Stele и Abkanis Statue. Разобравшись со всей этой абракадаброй (глубоко сочувствую всем тем, кто доковылял до этого места без прохождения), двигаемся дальше. Добравшись до болота (собрав попутно все полезные предметы и убив жутчайшего скорпиона), идите налево (мимо зомби). Вы

увидите упавший самолет, на котором вы летели. Зайдите внутрь и подберите Charm of Saving, две аптечки, ракеты, кусачки и голубую линзу (прямо склад какой-то). Зайдите в кабину и поговорите с раненым пилотом, после чего быстро бегите из самолета, пока он не успел полностью погрузиться в болото. Двигайтесь на север. На следующей локации вы увидите церковь. Туда мы направимся чуть-чуть попозже, а сейчас следуйте направо. Вы повстречаете Элин, которая обменяет вам кольцо на Stone Stele. Совершив Change, идем к церкви. Ее двери обмотаны металлическими цепями, которые необходимо разрезать кусачками. Находим аптечку с коробкой ракет и прочитываем книгу, лежащую на столе. Теперь комбинируем в инвентаре линзу с фонарем. С помощью полученного устройства рассмотрите пиктограмму на двери (а также в других местах, но это обязательно). Справа от нее есть кодовая панель с множеством пиктограмм, которые необходимо нажать в определенном порядке. Порядок следующий (отчет идет слева направо сверху вниз): 3, 5, 9. Если все сделано правильно, то алтарь отодвинется и под ним будет лестница. Спускайтесь по ней вниз. Используйте на панели фамильную печать Мортон-ов, которую дала вам Элин, чтобы попасть в подземную лабораторию. Двигайтесь все время прямо, пока не встретите ученого Алана, копошащегося в тушке монстра. Гаденыш смеется от вас, заблокировав за собой дверь. Подойдите к ней. С вами свяжется Элин. Пользуясь ее указаниями, найдите и активизируйте три рычага, чтобы открыть проход (опасайтесь при этом зомби, неожиданно появляющихся из темноты). Прочитайте письмо и следуйте за Аланом. Спускайтесь вниз по лестнице и бегите все время прямо по



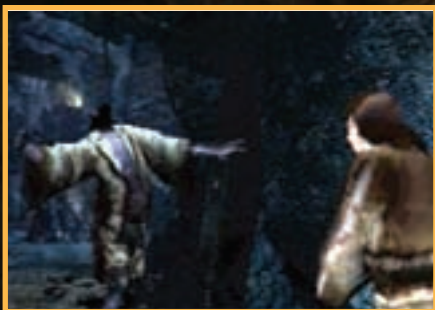
подземелью. Добежав до комнаты с двумя дверями, заходите в ту, что открыта. Используя катушечный магнитофон, прослушайте запись, а затем выходите обратно и открывайте запертую дверь. Вы снова окажетесь в подвале особняка и встретите Еденшава. Поговорив с ним, поднимайтесь в оранжерею. Перебив монстров, подберите патроны к дробовику и поднимайтесь по лестнице. Наверху вы увидите статую, которую необходимо немного подвинуть и скинуть вниз (никого не мучает ностальгия по RE, а?). В обломках находим еще одну фамильную печать и третью по счету Abkains Statue. Возвращаемся обратно в секретную подземную лабораторию и используем на панели перед турникетом найденный перстень. Оказавшись в пещере, пройдите немного вперед. Вы встретите Элин. После продолжительного разговора бегите вместе с ней прямо. Перейдя через мост, войдите в следующее помещение. Откройте потайной люк и возьмите лучевую пушку, четыре аптечки, батарейку и пять Charm of Saving (похоже, что нас подготавливают к чему-то очень страшному...). Далее вы встретите Алана и





Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Еденшава. После небольшого разговора Алан произнесет заклинание, и вы попадете в пропасть (я не знаю, как по-другому можно обозначить это место). Бегите все время прямо (ориентируясь в подземных лабиринтах по карте). На данном участке игры будет множество врагов различных типов, которых при желании можно избегать (патроны вам еще понадобятся). Снова встретив Алана Мортон (на редкость пакостливая сволочь), Эдвард упадет в пропасть. Получив управление героем, проходите в пролом. В следующем помещении вы обнаружите труп



Арчибальда Мортон. Возьмите с тела фляжку (с заживляющим эликсиром), Photoelectric Pulsar (WOW!!!), а также зарядите оружие от лежащего неподалеку Luminescent Crystal'a. Выходите обратно и спускайте по веревке вниз. Двигайтесь вверх по лестнице. Миновав пещеру со скорпионами, вы наконец-то поймаете Алана, который тут же с каким-то невероятно страшным чертом прыгнет в пропасть... Что ж, топаем дальше. Перейдя через мост, говорим по рации с Джонсоном (как же прелестно Эдвард матерится!). Продолжаем исследовать

мрачные и ужасные пещеры до тех пор, пока не попадем в гигантскую комнату со столбами. Когда один из них упадет, перейдите по нему на другую сторону. Здесь можно из источника наполнить вашу фляжку целебным эликсиром (прямо как в Legend of Dragoon). Пополнив запасы, направляйтесь на битву с несколько видоизмененным Аланом. Его нельзя убить с помощью обычного оружия. Если вы заметили, от комнаты, где вы находитесь, идут тоннели. В одном из них есть копье. Когда вы попытаетесь к нему приблизиться, босс швырнет вас в другой конец экрана. Как только вы очухаетесь, открывайте по Мортону огонь (желательно из чего-нибудь тяжелого). Он потеряет сознание, а вы тем временем бегите к копью. Разделавшись с монстром, возьмите с пьедестала шлем и возвращайтесь в предыдущую комнату. Наденьте шлем на одну из статуй, стоящих посреди зала. Прибежит Элин, которая принесет с собой второй шлем. Когда все статуи будут в головных уборах, откроется дверь, в которую вам надо зайти. Поздравляю, вы прошли сценарий за Edward Carnby. HAPPY END - в следующем номере журнала.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



## Советы.

- . Экономьте патроны, иначе под конец игры станете легкой добычей для монстров.
- . Используйте для каждого конкретного врага конкретное оружие.
- . Количество Charm of Saving в игре строго ограничено, поэтому сохраняйте игру лишь после того, как прошли солидный участок пути.
- . Мимо многих врагов можно спокойно

пробежать, чтобы не тратить время и боеприпасы.

- . Обыскивайте каждый закоулок - там могут быть скрыты полезные предметы.
- . Спустившись в секретную лабораторию, используйте только оружие, работающее от аккумулятора, так как его можно постоянно подзаряжать с помощью кристаллов.
- . Берегите нервы.



[www.elspa.ru](http://www.elspa.ru)



# LUNAR 2: ETERNAL BLUE COMPLETE

## Окончание (начало в номере 7'2001)

**ГЛАВА ДЕСЯТАЯ,**  
в которой нам пришлось предать друга,  
но он на это не обиделся.

В прошлый раз мы остановились на том, как наши герои спасались бегством из башен **Holy City Pentagulia**. Бегство было магическим, и в итоге нас занесло на **Taben's Peak**, прямо к Нэллу. Как окажется, он напрямую причастен к нашему спасению, ведь он - Белый дракон (**White Dragon**). Когда вы будете разговаривать со своими друзьями, в помещение вбежит мальчишка и сообщит о приближении **Dragon Destiny**. Как только Нэлл покинет нас, спускайтесь с горы и идите в сторону Вана. Найдя **Dragon Destiny**, поднимитесь на борт, где вам придется сразиться с Лео.

### Босс: Lord Leo

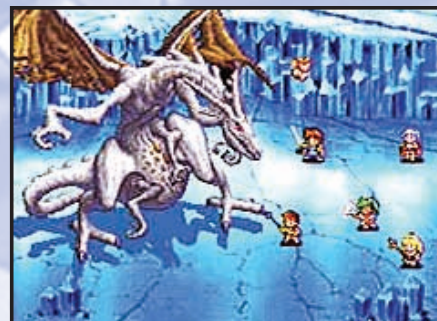
Это даже боем назвать нельзя, так как Лео совсем не хочет выигрывать его. Короче, поддается по всем статьям, что вам будет только на пользу. Конечно, это подло - драться с Лео, после того что он для нас сделал. Но зато после победы вы получите **White Dragon Aura** и просто так, в подарок, великий и ужасный - **Dragon Destiny Ship!!** На корабле направляйтесь к Мерибии, затем уже по воде держите курс строго на запад и выезжайте на берег, между двух горных цепей. Дальше придется немного протоптать через горы на север, до пещеры.

Войдя в пещеру, экипируйте Лемине **Thief's Staff**. При помощи этой жезла вы получите возможность украсть у врагов с именами **Chiro** и **Shiro Mongrels Chiro** и **Shiro Crests** соответственно. Продолжайте продвигаться в глубь пещеры. Вскоре вы наткнетесь на ледяные кристаллы, торчащие из земли, которые будут попадаться на вашем пути довольно часто. Преодолеть это препятствие своими силами вы не сможете. Но на помощь, как ни странно, придут враги. Они имеют приятную способность к разрушению этих преград, открывая тем самым вам дорогу дальше. Блуждая по пещере, найдите **Avoidance Ring**, **Protection Ring**, **Chiro Crest**, **Wind Crest**, **Angel Ring**, **Ice Staff**. Дойдя до последней части пещеры, обязательно сохраните игру, так как ваш отряд наткнется на стража, который как две капли воды похож на Белого Дракона.

### Босс: The White Fiend

Если вы посчитаете, что первый из четверки ложных драконов должен быть слабым, то вас убедят в совершенно обратном. Этот бой будет очень затяжным и сложным. Как и любое снежное создание, **White Fiend** ненавидит огонь. А огонь - его!). Так что не стесняйтесь и по возможности применяйте что-нибудь зажигательное. Тактика такова: Лемина пусть использует **Single Flame**, Ронфару придется лечить команду. А Хиро отводится роль разрушителя, так что пусть все рубит физическими атаками или **Poe Sword**.

Пройдя в туннель, который был за спиной свежеебитого монстра, вы найдете кристалл, заключающий в себе настоящего Белого дракона. Нелл возьмет **White Dragon Aura** и совместит ее с кристаллом, после чего вы увидите живого драко-





на в натуральную величину. **White Dragon Aura** вернется к вам в виде **White Dragon Crest**, экипировав который любому из персонажей вы получите в свое распоряжение магическую защиту **White Dragon Protect**, которая защитит от любой атаки за **50 MP**. Но всего на один раз.

Возвращайтесь в пещеру, и вы встанете перед очередным выбором. Либо выбираться отсюда дорогой, по которой пришли, через кучу уже знакомых вам монстров, или при помощи магии, потеряв совсем немного **MP**. С первым все понятно, а для претворения в жизнь второго варианта примените ронфаровскую **Escape Litany**, и вы окажетесь возле выхода из пещеры.

**ГЛАВА ОДИНАДЦАТАЯ,  
в которой мы впервые участвуем  
в турнире, но, как ни странно,  
становимся чемпионами.**

Вернувшись на **Dragon Destiny**, держите путь на юг, где найдете городок Хорам (**Horam**), в котором располагается школа боевых искусств. Пока вроде ничего подозрительного здесь не наблюдается, так что посетите местные магазины. В оружейном купите **Samurai Sword** и обязательно обновите броню всем персонажам. За магазином по продаже различных лечилок возьмите **Protection Ring**, а возле здания школы подберите **Life Jewel** и **Herb**. Теперь смело заходите в саму школу и поговорите с ее наставником Вонг-Ли (**Wong-Lee**). Он нас выслушает и скажет, что Смертельный турнир проводится совсем не здесь, а в небольшом военном лагере. Но запись участников, к сожалению, уже закончена, и попасть на него будет большой проблемой. Но Джеан убедит его в виде исключения допустить ее к участию в турнире. Посмотрев аниме заставку, в которой Джеан примеряет новую форму, выходите из Хорама и держите путь на юг - в **Zen Zone**. Поговорите с охранником на входе и предъявите ему пропуск. Войдя на территорию лагеря, осмотритесь. Здесь есть собственная статуя Алте-



ны, к которой не помешает подходить после каждого сражения для чудесного исцеления. С левой стороны арены стоит человек, который представляет собой ходячий магазин всяческих лечилок и восполнителей. И, наконец, можно узнать расписание всех поединков. Теперь подойдите к человеку возле ринга и скажите, что вы готовы. В команде останутся Хиро, Ронфар и Джеан. Вот в таком составе вам и придется попытаться выиграть турнир.

**Раунд первый - Wolf Guard.** Совсем не сложные противники. Вы должны с ними справиться за два хода:).

**Раунд второй - Flash Ninja.** Более серьезные противники, так как переходят к активному напа-

дению, что им, честно говоря, удастся. Но подведет врагов малое количество **HP**, которого им вряд ли хватит надолго.

**Раунд третий - Shadow Assassin.** Этих парней уже доводилось встречать в канализации Мерибии, когда спасали похищенных детей. С тех пор они мало изменились, разве что стали бить больней. Проходятся на одном дыхании, если знать небольшой секрет: Ронфар должен на протяжении всего поединка кастовать лечительные спелы и ни на что больше не отвлекаться. Победив и в этом бою, ваша команда становится чемпионами турнира. На этом вроде бы все и должно закончиться. Но остается еще Лунн (**Lunn**), с которым у нас давние трения по ряду вопросов. Поговорите с ним, и Джеан вызовет его на дуэль.

**Босс: Master Lunn**

Против него будет сражаться только Джеан. Обратите внимание на различные стойки вашего противника, в зависимости от которых он и применяет разные атаки. Предугадывая их, вы сумеете избежать большинства проблем. Для скорейшей победы вам следует применять атакующую магию **Blue Dragon Palm**. Естественно, магической энергии на такую роскошь у вас не хватит, так что не пожалейте и восполните ее при помощи **Star Light**. Жизненную энергию стоит восстанавливать **Healing Nut**, которые надо было предварительно закупить. Самое главное, не увлекитесь атаками.

Побежденный Лунн отдаст вам **Blue Dragon Aura**, заполучив которую отправляемся на поиски пещеры голубой зверюги. От **Zen Zone** прокатитесь на **Dragon Ship** на север и входите в обнаруженную вами пещеру. Отличаться от прошлой она будет немногим, правда, вода занимает очень много пространства, и часто придется перебираться через водные преграды по небольшим камушкам. Также появились враги, которые будут только рады отравить вас и ваших друзей. Поэтому держите наготове **Purity Herb**. Но победить их легко, применяя заклинания огня. Также



не пропустите **Barrier Ring**, **Revenge Crest**, **Lightning Ring**, которые находятся в сундуках. Спустившись в самую глубину пещеры, вы встретите очередного опасного врага.

**Босс: The Blue Fiend**

Немного легче, чем его белый собрат. Но не намного. Как и все враги, населяющие эту пещеру, он тоже боится огня. Должно принести весомые плоды и применение магии грома. Если не жалко **MP**, то кастуйте **White Dragon Protect**, но только перед мощной атакой босса. О готовности к ней босс возвещает высоко поднятой головой. На протяжении всего поединка Хиро должен применять магические атаки, например, **Poe Sword**. Ронфар по необходимости пусть исцеляет врагов, а в остальное время может при-

менять **Anger Dice**. Джеан попеременно ставит защиту и восполняет потери **MP**. Лемина обязана применять огненные заклинания. И будет очень хорошо, когда это будет совпадать с появлением в углу экрана иконки с изображением капли воды. Будет очень хорошо:).

Освободив от долгого сна очередного дракона, вы получите **Blue Dragon Crests**, позволяю-



щий применять **Blue Dragon Vigor**. Эта магия ценой в **60 MP** позволит полностью исцелять всю команду.

Выбравшись из пещеры, садитесь на корабль и начинайте движение на юг по протекающей рядом реке. Через некоторое время вы увидите парящий в небе город. Это Нео-Ване (**Neo-Vane**). Из города вас тоже заметят и применят странную магию, которая застопорит **Dragon Destiny**. Поэтому в пешем порядке отправляйтесь на запад, где в горах найдете вход в пещеры. Только на самом деле это окажутся не пещеры, а заброшенные шахты (**Zaback Mines**). Так что совсем не удивительно, что врагами в этой местности будут обыкновенные бомбы. Да, такие круглые и с горящим фитилем. Справиться с ними будет достаточно сложно, так как они пытаются превзойти вас количеством и силой атаки. Чтoб с наименьшими потерями пройти этот один из самых трудных участков игры, применяйте Леминой магию льда. Обратите внимание и на то, что стычек с противниками легко избежать, просто убегая от них. Во время путешествия по подземному царству, вы сможете найти **Rust Dagger**, **Earth Ring**, **Fresh Ring**, две лечилки и очень мало денег. Выход из шахт будет находиться на четвертом уровне в южной части. Заметить его довольно сложно, так что будьте внимательны. И еще: получше запомните это место - вам сюда еще предстоит вернуться. Выход приведет вас в деревню лагерного типа Забак (**Zaback**). В городе на халыву можно разжиться **Passion Fruit** и **Life Jewel**. Теперь за деньги в магазине купите новое оружие для Джеан, а Хиро должен получить новую броню. Затем в левой части деревеньки найдите дом с телепортом. Он доставит вас в парящий город Нео-Ване. Там войдите в здание и поговорите с девушкой, которая вас встречает. Она проведет небольшой тест на магические способности. Ронфар с Джеан его провалят и отправятся в затяжной полет к неизвестности. А оставшуюся тройку пропустят в город. В нем отыщите оружейный магазин и возьмите там совершенно бесплатно **Life Jewel**, в одном из домов подберите **Luck Ring**. Теперь направляйтесь к величественному зданию в северной части города. Это особняк волшебника Боргана, но последний никого не желает видеть. Так, понятно, через парадную дверь не пускают, так что придется идти черным ходом, а точнее, сис-



темой подземных туннелей, по которым также можно попасть в особняк. Вход в них расположен в северо-западной части города.

Попав в пещеры, найдите Ронфара и Джеан. Вы можете поговорить с остальными людьми, которые не прошли тест на магические способности. Спуск ниже, в пещеры, вы найдете в южной части локации.

Монстры в них обитают страшные и ужасные, а точнее, скорпионы-переростки и пара совершенно непонятных индивидуумов. Не жалейте на них магию ветра, огня и льда. В скором времени вы ее восстановите. В перерывах между битвами постарайтесь найти **Clear Ring**, **Earth Staff**. Когда вы заберетесь в самый темный и недоступный уголок пещер, то обнаружите магические ворота. Подойдите к ним, и Лемина снимет с них заклятие, что откроет нам дорогу дальше. Дальше будет магический портал, который забросит вас в особняк волшебника. Исцелитесь возле статуи и идите искать Боргана. Благо, что такую тушу пропустить практически невозможно.

## Босс: Borgan

Не зря он является одним из самых лучших волшебников мира. На него будет плохо действовать любая магия, так что вся ваша надежда на физические атаки. Хотя он сам вынудит вас пойти таким путем, отняв в ходе поединка все **MP**. Но если появится возможность раскидываться магией, то применяйте у Джеан **Blue Dragon Palm**, а у Хиро **Poe Sword**. Оставшимся героям придется лечить наших вояк и восполнять по



возможности **MP**. Но лучше всего бить Боргана физическими атаками и просто лечиться. Победа не заставит себя ждать.

Разобравшись с волшебником и заполучив **Black Dragon Aura**, направляйтесь к лестнице в правой части зала. Поднявшись на третий этаж, Лемина найдет свою мать. Но счастливому воссоединению семьи помешает незапланированное падение города (он ведь летающий), который лишился силы Черного дракона. Спасет ситуацию Лучия. Она вовремя прочитает заклинание, и город мягко приземлится на землю. Приползший Борган будет просить и умолять прикончить его за все нехорошие вещи, которые он сотворил. Лемина же проявит благородство и пощадит толстяка. И кто бы мог подумать, что за то, что мы ему сохранили жизнь, он отдаст нам **Cave Key** от той самой пещеры, в которой заточен Черный дракон (**Black Dragon**). Теперь возвращайтесь посредством телепорта в Забак и проходите в пещеры (**Zaback Mines**). От входа, который когда-то нам служил выходом, идите направо, где должны найти дверь, к которой подойдет полученный от Боргана ключ.



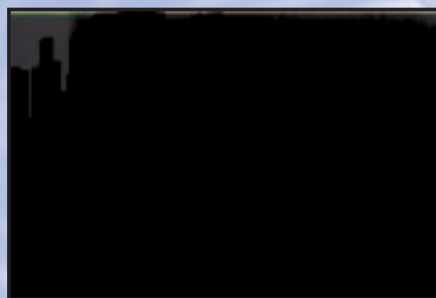
Теперь вы очутились в **Black Dragon Cave**. Врагами здесь в основном выступают зомби. Причем зомби какие-то странные. Они не боятся ни ледяной магии, ни даже огненной! А еще у них есть неприятная способность парализовать героев и, что более обидно, проводить атаки первыми. Поэтому **Cleansing Water** будет дороже золота. Сама пещера представляет собой очень разветвленную систему туннелей, которые в большинстве случаев оканчиваются тупиком. Но зато в этих укромных местах лежат очень полезные вещи: **Lightning Staff**, **Force Ring**, **Angel Ring**, **Hunter's Crest**, **Star Dagger**. Примерно с третьего уровня в пещерах появится какая-то темная жидкость, хождение по которой не рекомендуется Минздравом. В самом конце пещер вы наткнетесь на очередное чудовище.

## Босс: Black Fiend

Прежде чем начну я рассказывать о тактике, предупрежу о самой большой опасности, которая будет исходить от него. Так вот, **Black Fiend** имеет неприятную для вас способность к парализации сразу всех героев. Так что по-



заботьтесь о наличии в рюкзаке команды **Cleansing** или **Holy Water** и, конечно же, иммунитета от этого страшного недуга, хотя бы для одного персонажа из вашей группы. Как будет казаться поначалу, **Black Fiend** убить практически невозможно. Любая атака будет у него снимать не более 250 единиц энергии, и он будет совершенно спокойно переносить любое магическое воздействие. Поэтому тактика такова. Нападать на босса должны только Хиро с **Cross-Boomerang** и Лемина с **Ice Arrows**. Ронфар должен лечить команду и по возможности снимать паралич. Джеан необходимо при помощи **Star Light** восстанавливать



героям **MP** и иногда применять **Blue Dragon Vigor**. Но как бы вы ни пытались с первого раза положить чудовище на лопатки, вам не удастся. Когда, например, я победил его, то в живых у меня остался только Хиро. Проходите в пещеру далее, где при помощи подвижной платформы доберетесь до кристалла с Черным драконом. Оживший дракон вернет вам **Black Dragon Crests**. Экипировав его, вы сможете кастовать **Black Dragon Grief** ценою в **30 MP**. Она открывает портал в другой мир, и всех врагов туда просто засасывает. Теперь выбирайтесь из пещеры при помощи магии **Escape Litany**. Оказавшись в шахтах, вы должны своим ходом добраться до **Dragon Destiny**, который оставили возле реки.

## ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ, в которой появится Зофар, но мы пока будем бессильны его остановить.

На корабле направляйтесь на юг. Найдя остров с непонятной постройкой, сворачивайте на восток и выбирайтесь на берег. Проехав еще немного на восток, вы найдете деревенку Ракули (**Raculi**), которая находится возле небольшого водопада. Окажется, что это то место, где Ронфар вырос и провел свои юношеские годы. В деревне практически возле самого входа установлена статуя Алтене, а возле нее стоит Лео. Поговорите с ним. Он расскажет, что его сестра Маури (**Mauri**) стала подвластна воле Зофара и становится прежней совсем не хочет. После этого Лео убежит. В деревне возьмите **Passion Fruit**, **Silver Light** и **Yellow Pajamas**. Теперь направляйтесь в дом, расположенный ближе всего к воде. Там Лео продолжит рассказывать историю и в итоге придет к выводу, что его сестру спасет только смерть. Он убежит, и Хиро не удастся его остановить. Конечно, мы не хотим смерти несчастной Маури. Но что делать? К счастью, Лучия вспомнит о некой возможности помочь. Не теряем время, садимся на **Dragon Destiny** и отправляемся на север, к дворцу Серака (**Serak Palace**). Войдя внутрь, вы поймете, что попали в недружественную компанию. Люди в главном зале хвалят Зофара и готовы ради него на все. А исцелиться возле статуи можно за **666\$**. Как сказал Хиро: **"That's robbery!"**. Еще большие неприятности начнутся, после того как вы подниметесь на второй этаж. Там разгуливают монстры, которые пускай и легче, чем были в пещере Черного дракона, но все равно будут причинять хлопоты. На втором этаже, в правой части, находится статуя Алтены. Но нам пока не сюда. Пройдите по второму этажу вниз и поднимайтесь по лестнице на третий. Там поживитесь начинкой двух сундуков - **Master Helm** и **Mirecle Clothes**. Телепортировавшись, спускайтесь на первый этаж, где подберете **Star Light**. Возвращайтесь к статуе Алтены, возле которой расположена лестница. Поднимайтесь и, найдя телепорт, перемещайтесь в зал, где есть еще одна лестница. За ней - последний телепортатор. Когда вы прибудете на место, то проходите в единственную дверь и вытаскивайте из сундука **Althens's Aura**. Лучия при помощи этого девайса очистит весь дворец от "нечистой" силы. Возвращайтесь к входу во дворец и идите в главный зал (это наверх). Сохраните игру и поговорите с Лео и с Маури. Вдруг Ронфар войдет в транс и отправится путешествовать по своим воспоминаниям. Из них вы поймете, что он и Маури росли вместе. Затем он предстанет аж перед пятью Маури разом. Поговорите со сред-



ней и в качестве ответа выберите второй пункт. После этого появится босс.

#### Босс: Mauri's Id

Ну почему все последние боссы стали столь стойкими для магии? Ни лед, ни огонь, ни ветер не могут причинить существенных повреждений. Кроме того, у босса будет аж пять голов! Хорошо, что за один ход право атаки дается только одной из них. Убавляться ваша энергия будут в пределах **60-95 HP** за атаку, что не так и страшно. Поэтому можно сильно не волноваться по поводу лечения - Ронфар будет без проблем успевать исцелять и атаковать. Хиро должен использовать **Concussion Sword**. Пускай и накладно с точки зрения имеющихся **MP**, но зато на все головы разом. Чтоб Лемина не заскучала, то пускай кидается льдом. Джеан, как всегда, выделена почетная роль - восстанавливать потраченные **MP** команды и от случая к случаю применять **Blue Dragon Palm**. Также можно гордиться Лучией, которая будет применять **Thunder Blow**, от которого будет доставаться всем головам. Теперь внимание! Битва с боссом будет разделена на несколько раундов, в перерывах между которыми Ронфар будет блуждать в параллельном мире.

Итак, когда вы отсечете четыре головы, Ронфар встретит Маури, но уже в двух экземплярах. По-



говорив с правой, отсекайте появившемуся боссу последнюю голову. Но это не все. Подойдите к оставшейся форме Маури, выберите второй пункт, и опять появится босс. Немного видоизмененный, но столь же легкий. Теперь Ронфаром выходите из дома и отправляйтесь к статуе Алтены, где стоит Маури. После короткого диалога они вернутся в реальный мир, а вы получите **Red Dragon Aura**. Проходите в верхнюю дверь и поправьте здоровье возле статуи богини. Появится Нелл и предупредит Руби, что быть драконом совсем не легко. После заходите в пещеру.

Она совсем не напоминает те, которые вы видели до этого. Здесь практически нет лабиринта, в котором так легко заблудиться. А монстры обычно находятся возле колонн застывшей лавы, так что их без проблем можно оббежать. Но даже если вы и столкнетесь с ними, то признаете в них огненных демонов, повстречавшихся нам при пожаре в Азадо. По ходу спуска к магне подберите из сундуков **Dune's Armor**, **Water Ring**, **Dhield Ring**.

#### Босс: Red Fiend

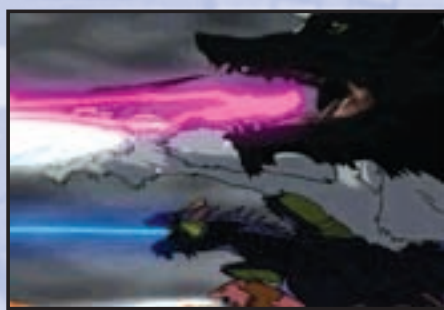
Последний изверг, который остался на нашем пути для пробуждения всех четырех драконов Алтены. В меру силен, может снимать по **300 HP**. Причем обладает тягой к атакам, которые наносят урон сразу всем членам вашей команды. Так что лечиться придется много и часто. Но у босса есть слабое место, а именно лед. Так что не стесняйтесь кастовать Леминой ледяные заклятия.



Хиро пускай применяет простые физические атаки или **Poe Sword**. Ронфар лечит всех героев, а Джеан восполняет всем **MP** и иногда атакует **Blue Dragon Palm**. Еще желательно (хотя здесь будут проблемы с **MP**) защищать всех **White Dragon Protect**.

После победы направляйтесь в некогда охраняемую часть пещеры, и вы станете свидетелями превращения красной кошки Руби в Красного дракона (**Red Dragon**). Получите в конце сеанса **Red Dragon Crests**, при помощи которого можно применять **Red Dragon Anger** за **40 MP**, вызывающую огненный дождь.

Возвращайтесь на **Dragon Destiny**. И теперь, когда все четыре великих дракона собраны вмес-



те, настало время спасать Алтену. Направляйтесь к **Holy City Pentagulia**. На подходе к городу Лучия призовет драконов, даровав вам тем самым возможность насладиться великолепной заставкой. Когда драконы разрушат четыре башни города, сняв этим с него магическую защиту, направляйтесь к нему.

От доков идите прямо и входите в крепость Алтены (**Althena's Fortress**). Враги внутри слабые. Слабы они против ветра, льда и ронфаровской **Destiny Dice**. И если вам не жалко своего времени, то прокачайте Хиро до 50 уровня развития, в дальнейшем это очень пригодится. Здесь помимо врагов лежат полезные призы: **Holy Mace**, **Steel Claw**, **Master Shield**, **Bracelet of Exorcism**. Когда вы примерно на середине пути войдете в просторный зал с голограммами, вам расскажут историю Голубой звезды, сопроводив это красивой заставкой. Именно теперь вы сможете получить представление о том, что собой представляет Зофар. Продолжайте путь через дверь в правой части зала. Достигнув Башни богини (**Goddess tower**), вы встретите подставную Алтену. Из-за чего и разразится очередной бой.

#### Босс: Fake Althena

Что ж, настало время заплатить по счетам. И первой расплатится самозванка. Как ни странно, но она так и не осознала свою вину и решил загордиться магическим щитом. Чтоб снять защиту, применяйте **Dispel Magic**. Также будет очень хо-

# БОЛЬШЕ НОВИНОК

# TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

ЧИТАЙТЕ  
В ИЮЛЬСКОМ  
НОМЕРЕ

«ГАННИБАЛ»  
НА DVD!

«ПЕРЛ ХАРБОР»  
ВОЙНА И МИР

ПЕРВЫЙ В МИРЕ  
DVD/VHS-АППАРАТ  
ОТ SAMSUNG

ЛУЧШАЯ ДЕСЯТКА  
РОССИЙСКИХ DVD-ДИСКОВ

СУПЕРКОНКУРС  
С СУПЕРПРИЗОМ  
DVD-ПЛЕЙЕР PANASONIC RV20







рошо, если у вас все-таки появился **Triple Sword**. Но получить его на данный момент игры было бы действительно проблематично, ведь для этого Хиро надо прокачать до 50 уровня. Так что применяйте **Poe Sword**, пускай это и будет в три раза медленней. Ронфар должен лечить команду каждый раунд. Но все равно придется применить пару раз **Blue Dragon Vigor** у Джеан. Лемине отводится почетная роль метателя льда:).

Поднимайтесь по лестнице в башне и подбирайте призы, расположенные на этажах: на втором - **Life Jewel**, **Passion Fruit**, на четвертом - **Angel Tear**, **Farie's Protection** и на пятом - **Goddess Crest**, **Star Light**, **Tri-Ring**. Врагов здесь насчитывается очень мало, так что мучиться не придется совсем. Наверху вас уже заждались Нэлл. Он поспешит включить запись голограммы, которая наконец-то прояснит все, что творилось в этом мире последнюю 1000 лет. Будет много слов об истории, судьбе и долге, который должна выполнить Лучия, чтоб спасти мир. Наслушаться вдоволь столь патристической речи, к сожалению, не удастся. Причиной тому будет пришествие в мир Зофара. Вернитесь на **Dragon Destiny** и начинайте очень длинную заставку, которая будет идти до конца второго диска. В ней вы увидите Зофара в натуральную величину и то, как он утоляет голод. Ваша команда потеряет Лучию. И если под конец этого действия вы не заснете от скуки, то смените диски и продолжайте...

## ДИСК ТРЕТИЙ

**ГЛАВА ТРИНАДЦАТАЯ,**  
в которой мир все-таки будет спасен, но  
Хиро останется несчастен.

Продолжение застанет вас в Ване, где Хиро стоит на крыше и грустит на пару с Руби. Спускайтесь вниз, выходите в город. Теперь найдите всех ваших друзей и побеседуйте с ними. После возвращайтесь в особняк и поговорите с Борганом и Мирией. Опять идите на крышу, где, как и вы недавно, грустит Лео. Немного поболтав с вами, он спустится вниз. Но одиночество вам не грозит.

### Босс: Ghaleon

Бой будет разделен на два раунда. Первый будет очень сложен по причине полного отсутствия магической энергии. Вам останется только атаковать физическими атаками и лечиться, применяя всякие снадобья из items. Во втором наконец-то появятся так недостающие нам **MP**. Галеон без проблем сможет наносить вам урон в **240 HP**. Так что особое внимание стоит уделить Джеан, которая должна применять **Blue Dragon Vigor** и изредка применять **Blue Dragon Palm**. У Хиро уже должен появиться **Triple Sword**, так



что применяйте его. Новичок вашего отряда Лео сможет удачно наносить повреждения Галеону своим **Flash Blade**. Ронфар должен восстанавливать потерянный **MP** и лечить команду. Лемина с самого начала должна повысить силу атаки у Хиро, Джеан и Лео магией **Power Drive**, а потом пускай применяет атакующую магию. В конечном итоге вы победите Галеона.

Поверженный Галеон отдаст Хиро свой меч. Поговорите с ним еще разок и скажите, что вы спасете Лучию. После **Dragon Destiny** доставит вас к тому месту, где некогда была Пентангулия. Там вы увидите заставку с Лучией. Высаживайтесь на странный остров и заходите в **Zophar's Keep**. Если вы не уверены в своих силах, то пока лучше заставить последнего босса подождать. Лучше посетите пещеру Белого дракона. Там вам встретятся **Chiro Mongrels**. Если их убить быстро, применяя **Triple Sword**, то за одного убитого зверька вам заплатят **33333 Exp!** Только самое главное - убить его за первый раунд битвы, иначе он убежит. Как прокачаеьтесь, возвращайтесь в **Zophar's Keep**.

Место это не столь страшное, как может показаться поначалу. Лабиринт пускай и выглядит запутанным, но на самом деле заблудиться в нем просто невозможно. На втором этаже придется снимать электрическое ограждение на дверях. Для этого поднимайтесь по лестницам на этаж выше и отключайте странные установ-



ки. Враги также не отличаются особенным рвением, чтоб вас остановить, а вот платят за них предостаточно. Призов, как ни странно, очень мало: три **Silver Light** (берегите их для финальной битвы) и **Life Jewel**, да еще **Fiend Ring**. Поднявшись на самый верх, вы ступите на широкую лестницу, которая приведет вас прямо к главному боссу игры - Зофару. И не забудьте сохранить игру, а также экипировать героев **Angel Ring**.

### Босс: Zophar

Зофар предстанет перед вами в трех инкарнациях. Первая - не самая страшная и сильная, так что, применяя такую же тактику, как и при сражении с Галеоном, вы одержите быструю победу.



Во втором раунде Зофар поглотит Лучию и станет опасней. Это будет самый сложный бой во всей игре. У босса появятся четыре руки, которые могут за один раунд совершить по атаке. Первым делом Лемина должна поставить магическую защиту и попутно отрубить боссу дальнюю руку. За это вас немного вылечат. После сосредоточьтесь



все ваше внимание на самой нижней руке. Как только будет отрублена и она, то вам придется совершить еще пару атак. Как покажется, это будет впустую, но благодаря им Лучия сможет вырваться и полностью исцелить вас. Теперь можно или отрубить ему оставшиеся две руки, а потом наброситься и добить гада, или сразу сосредоточить все атаки на теле босса. Я пошел вторым путем и с честью завершил этот бой.

Третий раунд - самый последний, но, вероятно, самый легкий. Против остатков Зофара выйдут



только Хиро и Лучия. Хиро достаточно применять свой **Triple Sword**. А Лучия будет иногда лечить нашего героя. Этот бой не отнимет у вас много времени.

Все, с главной угрозой для мира покончено! Поздравляю. После этого вы опять окажетесь в Ване. Поговорите с Неллом, и Руби останется с ним. Поднимайтесь на крышу особняка, где вы найдете Лучию. Побеседовав с ней, спускайтесь к вашим друзьям. Поговорите с Руби. После этого Хиро поедет отвозить Лучию в **Blue Spire**. А вы устраивайтесь удобней и наслаждайтесь чередой великолепных аниме заставок, среди которых будет лучшая в игре.

После того как пройдут все титры, вам предложат сохранить игру. Сделайте это, и у вас появ-





вится записка с именем - **"EPILOGUE"**. Продолжите играть по ней, что приведет вас к новым приключениям.

#### EPILOGUE - REAL END.

Хиро будет в доме деда жаловаться на судьбу-злодейку и просить совета, как вернуть Лучию. Дед, конечно же, поймет горе внука и отправит его на поиски двух кристаллов. Но это дело пока может подождать. У вас есть более неотложная задача. Выходите из дома Гвуна, садитесь на **Dragon Destiny** и отправляйтесь в Восточную Ноту (**East Nota**). Там, около моста, найдите Джулию (**Julia**) - девушку в подвенечном платье. Оказывается, ее хотят выдать замуж совсем не за того, кого она любит. И вам выпадет прекрасная возможность спасти ее счастье. Согласитесь передать письмо, которое она вам отдаст, и переходите по мосту через реку. На том берегу, в баре, найдите молодого человека, который злоупотребляет спиртным. Подойдите к нему и скажите: **"You're not giving up, are you?"**. После Хиро начнет убеждать его, что он теряет свое счастье. Но поговорить спокойно не дадут. На мосту начнется церемония бракосочетания, и придется оперативно действовать. То есть нужно просто похитить невесту прямо из-под венца. За такой отважный поступок Хиро получит очень интересный девайс - **Rememberizer Crystal**. Вся его ценность заключается в возможности повторного просмотра аниме - заставок из игры. Для этого надо посещать места, где вы их видели. Как только вы находите такое место, Руби будет сообщать вам, что появился доступ к очередному ролику. Направляйтесь в **Blue Spire**, и вы получите сразу несколько заставок: **"The Blue Spire"**, **"Lucia's Confusion"**, **"Spire in Shadow"**, **"Lucia's Arrival"**, **"Tearful Farewell"** и **"A New Beginning"**. Посетите **East Desert Pass**, где когда-то встретили Лео, и увидите **"Dragonship Destiny"**. Помните деревеньку Ларпа, где вы познакомились с Ронфаром? В баре вы увидите **"Ronfar's Entrance"**. А в доках песчаных кораблей вас ждет красивая заставка с Лучией - **"Lucia Reflects"**. Вспомните, где находится пещера Синего дракона, и продвигайтесь от нее на юг. Получите возможность посмотреть заставку **"Neo-Vane"**. Теперь будем совмещать сразу три полезных дела: собирать друзей, находить бромидки и досматривать заставки. Начнем с Ракули. В сундуке возле дома Ронфара лежит **Mauri's Bromide 2**. Заходите в дом и поговорите с Ронфаром. Он согласится идти с вами. Также обменяйтесь парой слов со стоящей рядом Маури и получите **Mauri's Bromide 1**. Теперь - в Ване. Сразу идите на крышу особняка и смотрите **"Ghaleon's Challenge"** и **"Destiny Departs"**. После спустайтесь в холл и поговорите с Леминой. Возьмите ее в команду и направляйтесь в библиотеку, где попытайтесь прочитать главную книгу.



Но это не получится, так как последняя написана на забытом языке. Вернитесь в особняк и обратитесь за помощью к Мирии. Она вам кое-что разъяснит. Возьмите у Боргана **Borgan's Bromide**. Перед выходом из города зайдите в дом с левой стороны. Женщина, которая там живет, подарит **Luna's Bromide**. Все, в Ване делать больше нечего. Направляйтесь на Карнавал (**Carnival**). Поговорите с Джеан, а после за **3000\$** купите у парня **Jean's Bromide 3**. В сундуке на поляне вы найдете **Jean's Bromide 4**. Кроме этого вы получите доступ к **"The Disguise"**, **"Punched-Out Peeps"** и **"Lucia's New Clothes"**. Теперь держите путь в **Taben's Peak**. На подступах вы посмотрите **"An Old Friend"**. Поднявшись в гондоле наверх, поговорите с Неллом. Он подарит хороший меч - **Althena's Sword**. Уходя от Нэлла, обратите внимание на мальчишку с пепельными волосами - у него есть **Nall's Bromide**. Теперь найдите место, где всю вашу команду держали под замком. Там появился сундук с самой красивой бромидкой - **Lucia's Bromide 4**. И напоследок вернитесь на детскую площадку, и у младенца в люльке обнаружите **Lucia's Bromide 2**. Все, здесь больше делать нечего, поэтому отправляйтесь в **Mystic Ruins**. Возле входа летают феи, очень напоминающие бабочек. Как бы то ни было, но у одной из них есть **Lucia's**



**Bromide 3**. Заходите в развалины и пробирайтесь в зал, где вы впервые в игре встретили Галеона. Враги, которые встретятся на вашем пути, не причинят совершенно никаких проблем. В зале помимо **Ghaleon's Bromide** вы сможете посмотреть **"Recorded History"** и **"The Entrance"**. Телепортировавшись наверх башни, вы встретите Лео. Согласившись отправиться с вами, он будет последним, кто вступит в ваш отряд.

Посетите Мирибию и еще разок спуститесь в канализацию. Только целесообразней будет воспользоваться проходом не в магазине Рамуша (**Ramus's shop**), а через подвал школы боевых искусств. Очутившись в подземелье, вы сразу же должны заметить два сундука, в одном из которых находится **Silk Dress**, а в другом - **Lemina's Bromide 4**. Выходите на поверхность и отправляйтесь в Таккар. Войдите в город с северной стороны (ворота теперь открыты), и у человека, который стоит возле ворот, возьмите **Mystere's Bromide**. Из города идите через **Takkar Mountain Pass** в **Haunted Manor**. В доме, где вы когда-то победили **Magic Tester LX1**, вы посмотрите **"Lemina's Entrance"**. Возвращайтесь на **Dragon Destiny** и отправляйтесь в Хорам. В одном из домов живет мастер **Drunken Fist Karate**, который будет очень любезен и отдаст **Jean's Bromide 1**. Пройдя в главное здание города, вы получите доступ к **"Shadow Warrior Jean"**.

На этот момент сбор бромидок практически закончен, команда в полном составе. И теперь можно начать прохождение эпилога, попутно продолжая пополнять коллекцию заставок.

Покиньте Хорам и поднимитесь по глобальной карте на север. Видите пещеру в горе? Заходите - это Смелый лабиринт (**The Brave Labyrinth**). Посещать это место вовсе не обя-





зательно, но полезно. В первом отделении пещеры враги будут в виде мечей. Ваша задача - убежать от них так, чтобы они пролетели над всеми кнопками в полу. От этого откроется дверь дальше. Теперь перед вами предстанут четыре статуи. Одна из них открывает проход дальше, три оставшиеся нападают на вас. В первой комнате вас спасет вторая статуя слева. Проходите в открывшуюся дверь и воздействуйте на вторую статую справа. В следующей комнате это крайняя левая, дальше - крайняя правая. И, наконец, последняя - вторая справа. Пройдя этот отрезок, вы попадете в коридор. В нем помимо того, что много врагов, еще надо аккуратно проходить по решеткам, которые вмонтированы в пол. Иначе пострадаете от выскакивающих шипов. В последней части ла-



биринта вас будет ждать сундук с сокровищем. Но прежде чем вы его возьмете, вас ожидает босс.

## Босс: Hero's Talisman

И он появится не один, в чем, собственно, вся проблема и заключается. Сначала с ним будет всего два стражника, но при каждом ходе **Talisman** будет призывать по одному новому. Поэтому его надо убить прежде всего. Он слаб против физических атак. Из магии применяйте **Blue Dragon Fist**, **Triple Sword**. Только не забудьте на первом ходу с помощью Лемины повысить силу атаки для Хиро. Даже несмотря на столь мощные атаки, босс продержится несколько раундов. После того как он отдаст концы, придется заняться стражниками. Особенных проблем они не вызовут, так как поддаются не только на физические атаки, но и на огненную и ледяную магию.

Из сундука возьмите **Hero's Talisman**, экипируйте им Джеан и выбирайтесь из лабиринта.

Помните, где находилась Пентангулия? Примерно на западе от Азадо. Когда вы заплывете в это место на **Dragon Destiny**, вы сможете посмотреть "En Route to Pentagulia", "The Holy City", "Dragonmaster Ghaleon", "Audience With Althena", "Dragon Attack", "Death of the Blue Star", "Luna's Story", "Zophar's Revival", "Zophar vs. Lucia", "Zophar's Castle" и "Omni-Zophar". Хех, откуда их здесь



столько? А севернее, в горах, находится наш пункт назначения - **The Dragon's Nest**.

Место, которое также необязательно посещать, но здесь много приятных призов: **Goddess Hairpin**, **Goddess Bracelet**, **Nameless Sword** (для Лео), **Dragon Shield**, **Sage Staff**, **Chaos Armor**. Враги здесь во много раз безобидней, чем в **Brave Labyrinth**. Водятся птички и странные враги, которые могут принимать облик любого вашего персонажа с учетом всех его характеристик. Когда вы попадете на самый верх, то никакого гнезда вы, естественно, не найдете. Нет даже босса, что невероятно радует. Зато найдете **Gale Crest**, который сразу же скомбинируйте с **Goddess Crest**. Покидайте это место и отправляйтесь в **Forest of Illusion**. Это то место, где вы встретили Джеан. Поэтому вы и получите доступ к заставке "Jean's Entrance", а пройдя в баню - "Althena's Spring". Кстати, баня и является местом, куда нам и надо. Обратите внимание на появившийся пролом в стене холла. Это вход в самый сложный лабиринт в игре - Затерянный лабиринт (**The Lost Labyrinth**), который, правда, также необязательно посещать. Но зато какой ценный приз запрятан в конце подземелья под охраной тройки боссов! Заблудиться в нем проще простого, и найти потом правильную дорогу будет невероятно сложно. К сожалению, все призы, которые здесь, может быть, и водятся, придется опустить, иначе заблудитесь. Поэтому внимательно читайте и точно выполняйте инструкцию по прохождению: в бане встаньте на телепорт, который, собственно, и закинет всю вашу команду в лабиринт. Он разбит на некое подобие ячеек, по-другому называемых блоками. Именно эти блоки мы и станем использовать как единицу измерения пространства. От телепорта пройдите на один блок на юг и два на восток, вставайте на телепорт. От места прибытия пройдите два блока на запад и после на юг. Телепортировавшись пройдите на два блока в северном направлении и на один на восток.

Очутившись на последнем уровне, пройдите всего два блока на восток и телепортируйтесь к боссу.

## Босс: Knight Guardian, Angel Guardian, и Mage Guardian

Достаточно непростой бой, но он не должен долго длиться. Вся сложность будет в том, что каждый из стражников имеет более стойкую защиту против различных магических заклинаний. Первым рекомендуется убить **Mage Guardian**. Так



что на нем и сконцентрируйте атаки всех героев. Только не забудьте с помощью Лемины повысить силу атаки для Хиро, Джеан и Лео, а после пусть насылает **Catastrophe**. Хиро применяйте **Triple Sword**, Джеан - **Blue Dragon Fist**, а Лео - **Flash Blade**. Ронфару придется лечить всех и восполнять потраченные **MP**.

После того как падет **Mage Guardian**, принимайтесь за **Angel Guardian**, а затем и за **Knight Guardian**. Применяйте ту же тактику, и победа будет за вами.

Пройдите на север и из сундука возьмите **Alex's Ocarina**. Этот девайс очень полезен меломанам. При помощи него можно без проблем прослушать в любой момент игры все звуковые темы! Мне такая штука очень даже понравилась. Вдоволь насладившись музыки, направляемся в Драконьи руины (**The Dragon Ruins**), где собственно и началась игра. Теперь здесь нет гигантского валуна, который загораживал нам дорогу прежде, так что можно свободно проходить внутрь. Водятся здесь совсем слабые враги, вот их, к сожалению, много. Но и не замечен недостаток призов. На вашем пу-



ти должны встретиться: **Justice Rod**, **Dragon Armor**, **Lion Helm**, **Archer Crest**, **Goddess Gauntlet**. Как только вы попадете в комнату с боссом, сохраните игру и начинайте битву.

## Босс: Phantom Sentry

Неспроста я посоветовал сохранить игру перед боем. Босс достаточно сложен. С самого начала начнет повышать силу атаки, затем последует снятие с вас всех защит и только потом сокрушающая атака. Поэтому вам надо победить его побыстрее. Для этого вначале примените **Burning** и **Divine Litany**. Далее начинайте атаковать его леминовской **Catastrophe**, у Лео используйте **Flash Blade**, Джеан лучше восстанавливать энергию героев, и, конечно, не забывайте про хировский **Triple Sword**.

Победив босса, поднимайтесь наверх, там заберите из глазницы дракона **Right Opal Jewel** и посмотрите заставки "Lucia's Awakening" и "Ruin Raiders". Выходите на глобальную карту и начинайте вспоминать, где находятся **Water Ruins**. А найти их можно, пройдя от города Азадо в север-



ном направлении. Попад на развалины, вы получите заставку "Moonlit Swim". Теперь по камням проберитесь в проход справа, что вас и приведет в руины. Здесь вам не дадут расслабиться. Так как враги достаточно сильны, придется постоянно избегать их, а если попадетесь, то битва будет действительно непростой. Но магия огня сделает свое



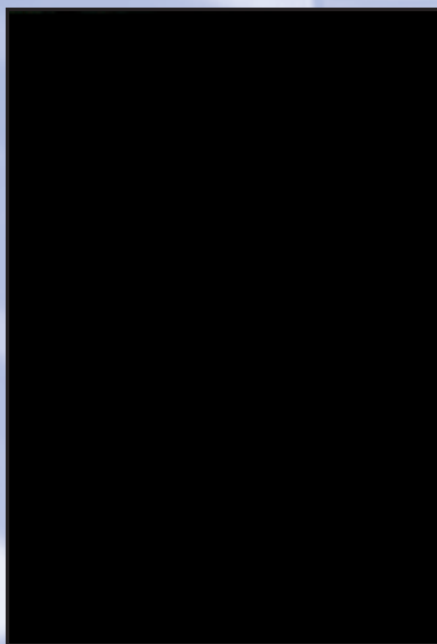


дело. По ходу продвижения необходимо искать переключатели, которые понижают уровень воды, открывая тем самым путь дальше. На первом уровне из сундуков возьмите **Saint Clothes** для Ронфара и **Goddess Armor** для Лео. Теперь у них действительно хорошая броня. Спустившись на второй уровень подземелья, найдите **Sage Robe**, **Dragon Helm**, **Berserker Claw**. Дорога дальше также открывается четырьмя переключателями. Попав в помещение, где находится босс, обратите внимание на замаскированную дверь в левой части коридора. Пройдя в нее, вы без проблем сможете пройти в камеру, где хранится **Dragon Eye Jewels**, и так же покинуть это место. Но если вам хочется помериться силами с боссом, то пожалуйста.

#### Босс: Water Guardian

В первом раунде сражения кастуйте **Divine Litany** и **Burning Rage**. После просто продолжайте атаковать бедолагу всеми доступными способами, делая упор на огненные заклинания. Только обратите внимание на его странную атаку, которая заключает героя в пузырь, не позволяя делать ход. Выходом из этого положения может быть физическая атака на парализованного героя.

Если не взяли драгоценный камень, то берите - и на выход. Теперь можно без промедления отправляться к башне Звездного дракона (**Star Dragon Tower**), но есть одно незаконченное дело. Его, конечно, можно игнорировать - финальную заставку вам все равно покажут, но у вас тогда будут не все бромидки. Так что направляйтесь в **Lionhead**, который находится на западе от пещеры Синего Дракона. В этом месте водится **Mummy Lord**, который всегда появляется с массой простых мумий. Если убить в первую очередь **Mummy Lord**, то погибнут все враги. Еще



здесь встречается **Dark Eyes**. Убить его трудно, но можно. Применяйте **Burning Rage** и **Triple Sword**. Победа над этим врагом принесет вам **22222 Exp** и **11111 \$**. Круто!). На шести этажах башни можно найти **Fantasy Ribbon**, **Miracle Bandanna**, **Lunn's Armlet** и **Holy Shield**. На пятом этаже будет головоломка с изменением дороги через шипы. Решить ее очень легко: просто в каждой новой комнате, в которые вы попадаете, надо всегда нажимать на левый зеленый камень. Поднявшись на самый верх и выйдя на свежий воздух, вы окажетесь на гигантской голове льва, высеченной в скале. На ее носу возьмите из сундука последнюю бромидку - **Hiro's Bromide**. На этом можно без проблем убежать из **Lionhead**.



Но можно еще победить и босса. От сундука, в котором лежала бромидка, пройдите на север.

#### Босс: Devil Eye

Враг - не подарок и заставит немного вас помучиться, прежде чем ляжет под напором ваших атак. Обратите внимание на его глаз. Когда он становится желтым, это предвещает атаку на



одного из персонажей, и лишает его примерно **400 HP**. Когда глаз красный, то готовится атака на весь отряд, которая отнимет по **300 HP**.

Умерщвление босса начните с кастования **Burning Rage**. Хиро должен применять **Triple Sword**, Джеан - **Blue Dragon Palm**, Лемине желательно использовать только **Ice Arrows**. Ронфар, как всегда, лечит команду, а Лео применяет **Flash Blade**.

После кончины босса возьмите в сундуках **Silver Light**, **Healing Ring** и **Fierce Fist** и идите на **Dragon Destiny**. Направляйтесь к **Starlight**



**Forest**, который недалеко от Далтона. Только обратите внимание на наличие в инвентаре достаточного количества **Passion Fruit**. Он вам очень при-



годится. Пройдите по лесу до **Star Dragon Tower**. Поднимитесь по лестнице и вставьте в глазницы дракона по камню. Голова дракона расколется на две части, что откроет вход в башню. Как ни странно, но призов здесь нет. Поэтому, просто преодолевая полчища врагов, поднимайтесь на самый верх. Враги практически те же, что и в **Blue Spire**, просто теперь они немного сильнее. Забравшись на са-



мый верх, вы встретите Звездного стражника (**Star Guardian**), который будет иметь другую точку зрения на возможность полета к Голубой звезде, нежели Хиро. Поэтому Хиро придется доказать свое право на это. Причем в одиночку. Обязательно экипируйте его **Angel Ring**.

#### Босс: Star Guardian

Используйте простую тактику, которая заключается в применении **Triple Sword** и периодическом употреблении **Passion Fruit**. Долго босс не выдержит и откроет дорогу к телепорту.

Все, последний босс повержен, и теперь будет трогательное прощание с друзьями. Еще остались последние заставки, которые покажут вам настоящий конец этой игры, которая началась банальным спасением мира, а переросла в историю настоящей любви.

Когда пройдут все заставки и закончатся титры, вам предложат поместить в приставку второй диск игры. Сделайте это, и вы получите доступ к небольшой коллекции выражений персонажей.

На этом действительно все.





**Здравствуйте, дорогие читатели! Рубрика после минимального перерыва возвращается на страницы журнала. Хочу напомнить вам о нашем предложении писать свои обзоры игровых продуктов, которые займут свое место в отдельной рубрике. Также высказывайтесь по поводу серий Resident Evil и Final Fantasy - "битва титанов" (лилипотов?) в разгаре. Полемику же по поводу жанров RPG и action в целом, кажется, пора сворачивать. Вот "виновник торжества" Okorok уже прислал свое последнее письмо на эту тему...**

## ПРИВЕТСТВУЮ ВСЕХ!

Это опять я, надоевший уже всем Okorok. Однако, поспешу обрадовать (или огорчить, позвольте мне эту приятную вольность) всех читателей рулезного журнала - это мое последнее письмо на RPG-тему.

Все дело вот в чем. По большому счету полемика вокруг жанра RPG перетекает в нечто другое. В ответ на все мои доводы, статистику я не слышу в ответ ничего аргументированного, кроме "...не играй..." и "...о вкусах..." (Кстати, когда я написал фразу "о вкусах не спорят", только на латыни, мне почему-то подумалось, что уж за мной-то ее никто повторять не будет, но нет - твердят, даже предлагают по слогам написать, наверное, как мама диктует. Хотя я со своей пустой головой, наверное, просто немного переоценил полные головы моих оппонентов). А чаще всего RPG Ultras просто отправляют кучу нехороших слов в мой адрес, так сказать лично мне. Не очень приятно осознавать, что тебя оскорбили, окрестив "...свиньей...с иссохшими от отстрела зомби мозгами и...пустой головой...". При этом прошу заметить, что я никому лично вообще ничего не писал и ни к кому персонально не обращался. Вот и выходит, что я плюю на RPG, топчу FF, обмазываю всякой дрянью Valkyrie Profile, смеюсь над SaGa и что в ответ? В ответ никаких даже попыток опровергнуть меня, а просто - "Сам дурак!". Ну в более грубой форме. Я понимаю, что гораздо проще сказать пару грубых слов (WOW! я самый(ая) крутой(ая)!), но если я тоже буду выражать свое недовольство оскорбляя своих оппонентов. Да, веселая будет рубрика. С одной стороны - "Да ты и на козла-то не похож!" - с другой "Это я-то не похож!". И все в таком духе.

А Ведунья, кстати, не побоялась сказать, что с Diablo только собаку кормить можно. Хвалю!!! Получишь бочку варенья и корзину печенья (хотя мне Diablo - прашур всех игр RPG - искренне нравится). Я благодарю Viksy! Когда я уже был готов опуститься на одно колено под валом RPGистов - она подставила мне плечо и я снова поднялся во весь рост. Никогда не забуду. Считаю, что у тебя есть друг (хотя и абстрактный).

Ну а теперь - до свидания мои друзья и недруги. Только не надейтесь, что я просто так уйду. Острых тем вокруг PS еще хватает, так что еще скрестим наши шпаги на страницах журнала "ОПМ". До свидания (еще раз).

Okorok

P.S. RPG delenda est

P.P.S. С подачи Чайковского (в принципе только что) сходил и купил Xenogears. Завтра посмотрим окажется это RULEZZZ или очередной SCUM. Увидимся.

Ну, собственно, вот оно, то самое "последнее письмо Okorok'a на RPG-тематику". Прочитали? Теперь почитайте новое послание Viksy. "Знакомые все лица!" - скажете вы. А что, кто-то против?

## ЗЛОБНЕНЬКОЕ ПИСЬМЕЦО

Дя, дя, это опять я, пишу свое злобненькое письмецо. Ну, думаю, назойливые приветствия вам уже осточертели, потому перейду сразу к делу. Говорите -

"Бой Титанов" (или как его там)? Будет вам бой... А начнем мы с Резидента :). Вот вы никогда не задумывались о том, почему эта, в общем-то не очень блистающая своим сюжетом игра, стала супер-пупер-гипер хитом? Ну и что, что она была одним из основателей Сурвайвор Хоррор. В принципе, игра, по-моему, не очень-то заслуживает таких похвал и популярности. Ну, посмотрим, что у нас есть...

Сюжет. Я играла не во все части, поэтому буду судить только о тех, в которые играла. Да и какая, в принципе, разница, они все одинаковые... вот и первый недостаток сюжетной линии. И что мы получаем??? Что каждый раз в этой игре оживают



Художник из Санкт-Петербурга с неразборчивым почерком.



Первое  
место



Приз  
симпатий  
редакции





зомбаки, а мы внушаем себе, что от нас зависит жизнь всего мира, и, разумеется, боремся с гадами до последнего, а когда, наконец, проходим игру, то говорим себе: "Да, я спас жизнь всему человечеству, теперь нам не грозят эти проклятые зомби!!!" Проходит время, выпускается еще одна часть, где по какой-то непонятной причине зомби возвращаются...н-да... Ладно, опять берем шотган и вперед. Проходим игру, кричим то же самое... через пару месяцев идем за новой частью... Та-а-ак, думаю, вы уже поняли, что она особо ничем не отличается от предшественников. Ну и что же выходит-тааа? А выходит, что все наши усилия, направленные на спасение мира от мистеров и миссис зомби, абсолютно бес-по-лез-ны. И постепенно в голову приходят очень любопытные мысли, типа: "Что же это такое, я тут, понимаешь, уже который раз спасаю мир, а эти поганцы все оживают и оживают,... получается, что мои усилия все равно ничегошеньки не изменят? И я только зря трачу свои нервы и рискую жизнью???" Ну ладно, может и не приходят такие мысли, но согласитесь, сюжет глуп и до слез однообразен! А когда в сотый раз видишь ту же самую завязку, как зомби оравами идут на людей, как бедные полицейские, не в силах чего-либо изменить, погибают от тяжелой руки окровавленного дяди... как игра начинается с той же устрашающей обстановки, а Джил все повторяет: "Это наш последний шанс, я должна спасти мир" и т.д., то, знаете, становится уже не страшно, а смешно. Ладно, теперь вы, наверное, подумаете, что я скажу: "Другое дело FF...". Шаззз. Рпг я вообще не воспринимаю как серьезные игры. Кому-то нравится, пусть играет. Я ничего не говорю. Но все же порассуждаем о FF9. Игра глупая. Да-да, именно глупая. Что за мазохисты эти главные герои. Похищают принцессу, чтобы потом, дрожа за свою хисть, сражаться со всякими Зуль-зулями и спасаться из окаменевающего леса. Зачем им такие проблемы? Это просто глупо, делать гейму, в которой вы крадете принцессу, а потом зачем-то где-то бродите и деретесь. Другое дело, если бы принцесса сама к вам прибежала и сказала, что тут ее хотят уничтожить, и типа: "Зидан, спаси меня!". Ну ладно, на эту тему можно долго не размышлять, потому как РПГ я не люблю. А значит из моей пузатой любви к Хоррору, я буду голосовать за Резидент. Все же, не смотря на их позорный сюжет, они молодцы, и вообще, по-моему, в такие игры играть полезней, чем в РПГ. РПГ мне плохо действует на психику, и думаю, не только мне... Ну, вроде бы выговорились, все, хватит, досвиданышки!!)

Viksy (Шидловская Вероника)

Собственно, вот оно, первое письмо, затрагивающее предложенную нами тему Resident Evil vs Final Fantasy. Кто следующий?

## СЧАСТЬЯ И ЛЮБВИ (ОТ СЕНЬКИ ИЗ ПЕРМИ)

Здравствуйте, уважаемая редакция ОРМ! Обычно я немногословен, но, взяв в руки майский номер журнала, я решил черкнуть пару строк на а/я 652, вдруг ненароком прочитают.

Сразу хочу сказать спасибо, что смогли подробно описать, что из себя представляет турнир ТТТ. Очень правильно, что вы показали мне на ошибку в ответе, опубликовав правильные. Единственное, что хочу заметить из апрельского ТТТ (может, это мое субъективное мнение), но мне кажется, что это скорее был не турнир на равных, а избивание малолетних. Я, не будучи Шанг-Цунгом или же Хейха-чи, все же хотел бы сделать вызов сильнейшим мира сего в Tekken. Но проблема в том, что я не являюсь ни тем, ни другим, как уже упомянул (я скромный Сенька из Перми) и проблема в расстоянии 1400 от Москву City это весьма немало. Если кричать, то там в Москву никто не услышит. Единственное, желаю Андреенкову Александру такого же везения в выборе противника, как в нынешнем, уже прошедшем турнире. Хотя я и в глаза не видел ТТТ (кроме скриншотов), я больше чем уверен в себе и в моей практике на базе Tekken 3. Сильнейших в Перми около 5 человек наберется (база ТЗ). Андреенков Александр - keep practice!...свидимся...(я думаю).

Я так понял, что Александр Щербаков тоже не брезгует зарубиться в старый добрый файтинг. Я, правда, не знаю твой skills, Саша, но очень хотел бы посостязаться с тобой в этом виде спорта.

Кстати, меня настораживает тенденция, прямо скажем, нездоровая, развертывания на страницах журнала военных действий на полигоне "Письма". RPG vs Okorok и все в таком плане. Мальчики и девочки, не воспринимайте все так буквально. В жизни есть вещи и поважнее, чем умение красиво облить грязью това-



рица. В море игр каждый плавает на своей яхте. Стоит ли прилюдно таранить друг друга? Остыньте. Над вами все будут только смеяться. Будьте выше всего этого, люди...

И еще огромный respect Рите Фадеевой за ее очень смелое письмо "Love Story". Такое не каждый сможет написать, учитывая контингент "умнейших" личностей, пишущих в ОРМ. Но я думаю, из-за грозного предупреждения никто не обидит Риту и не напишет про нее всякую гадость. Хочу лишь пожелать Рите любить и быть любимой и иногда видеть, точнее замечать, перед собой настоящих живых парней, которые могут, я надеюсь, ответить ей взаимностью!

Желаю всем любви и счастья

С уважением,  
Senia

Письмо Сеньки из Перми (как называет себя сам автор) просто нельзя было не напечатать. Это уже, можно сказать, культовая личность, чьи рисунки с завидной периодичностью вы видите на страницах нашей рубрики.

Хочется отдельно сказать несколько слов по поводу турнира по Tekken Tag Tournament. Во-первых, "теккен-гуру" на нем не было. Сами ведь все понимаете, что участники финала определялись по ответам в письмах, а потому это совсем не значит, что "рубилась" между собой лучшие знатоки этого файтинга. Далее насчет "избиения малолетних". Как показывает практика, именно совсем юные геймеры чаще всего оказываются суперпрофессионалами в определенных играх. По файтингам это, кстати, заметно лучше всего. Вспомнить то же "монстрячество" пятилетней давности с заучиванием "ультра" в Killer Instinct. Кто в основном занимался подобным? Вот так-то.

Ну и конкретно насчет меня. Я, как уже знает большинство читателей, Tekken не люблю вообще. Играю я в него достаточно плохо, что видели участники турнира по ТТТ, которые во время разминки крепко меня дубасили. Я, правда, до этого к Теккенам года полтора не прикасался вообще, но это мелочи. Повышать свою квалификацию в продукте, в который я не собираюсь играть - зачем мне это нужно?



## КРАЖА СО ВЗЛОМОМ

Здравствуйте, дорогая редакция журнала ОРМ! (вам, наверное, надоела эта фраза, но с чего тогда начинать письмо) Пишет вам рьяный поклонник ОРМ Мистер Y (игрек).

Насчет кражи "со взломом" я, конечно, погорячился, но кража, по-моему, налицо. Прочитал я рубрику Special про игру Devil May Cry в майском номере и начал мучаться: где-то я это уже слышал... И вдруг меня осенило! Главный герой DMC очень смахивает на главного героя игры Vampire Hunter D от Victor Interactive.

Прочитайте мои аргументы и судите сами:

1. И в DMC и в VHD один и тот же жанр - survival horror.
2. В DMC главный герой - мужчина, который мстит за смерть своего отца (демона). В VHD главный герой - мужчина, который охотится на вампиров. У него тоже убили отца (вампира).
3. В DMC главный герой - получеловек-полудемон (оборотень). В VHD главный герой - получеловек-полувампир.
4. В DMC главный герой в демонической форме может использовать магию. В VHD у главного героя живая левая рука, с помощью которой он может использовать магию.
5. И в DMC, и в VHD есть редкая для жанра возможность - главные герои умеют прыгать!
6. И в DMC, и в VHD главные герои используют как холодное, так и огнестрельное оружие.

Поясняю пункт №6. В Vampire Hunter D герой ходит с холодным оружием, но вам представляется возможность поиграть за Лейлу, которая ходит с навороченным (только на вид) пистолетом.

Все это могло бы быть стечением обстоятельств, но вот пункт №5!!! Когда я играл в Vampire Hunter D я был приятно удивлен возможностью попрыгать, а тут и в Devil May Cry то же самое. Правда, система прыжков там усовершенствована, но это все же система прыжков! Конечно, недоказанное преступление - это не преступление, но...

Вот я и думаю, что это: удивительное совпадение или Capcom посчитала что "новое - это хорошо забытое старое" и совершила наглую кражу?

Мистер Y

Хех, занятно, и даже более чем. Правда, надо заметить, что все продукты survival horror нагло копируют Capcom'овский же Resident Evil. Правда, в данном случае не в этом дело.



Чайковский Александр г. Химки Московская обл.



## НЕМНОГО ЗАРИСОВОК

Здравствуйте, господа геймеры-журналисты!

Для начала, хочу искренне поблагодарить вас за то, что опубликовали мое письмо в 11-ом (ноябрьском) номере журнала за 2000 год. Вы, наверное, представить не можете, сколько это принесло мне радости и по-настоящему теплого счастья (хотя бы на несколько часов). Я не верил, что увижу свое письмо на страницах журнала, но в глубине души все-таки надеялся. Когда я увидел свою напечатанную фамилию, я некоторое время просто не мог прийти в себя. Те, кто знал, что я писал вам, говорили, что вряд ли меня опубликуют в таком крутом журнале. А я ждал - и дождался. Спасибо!

Личное спасибо вам, Александр, за то, что помогли мне пройти Breath of Fire 3, а то бы я еще долго мучился с этой игрой.

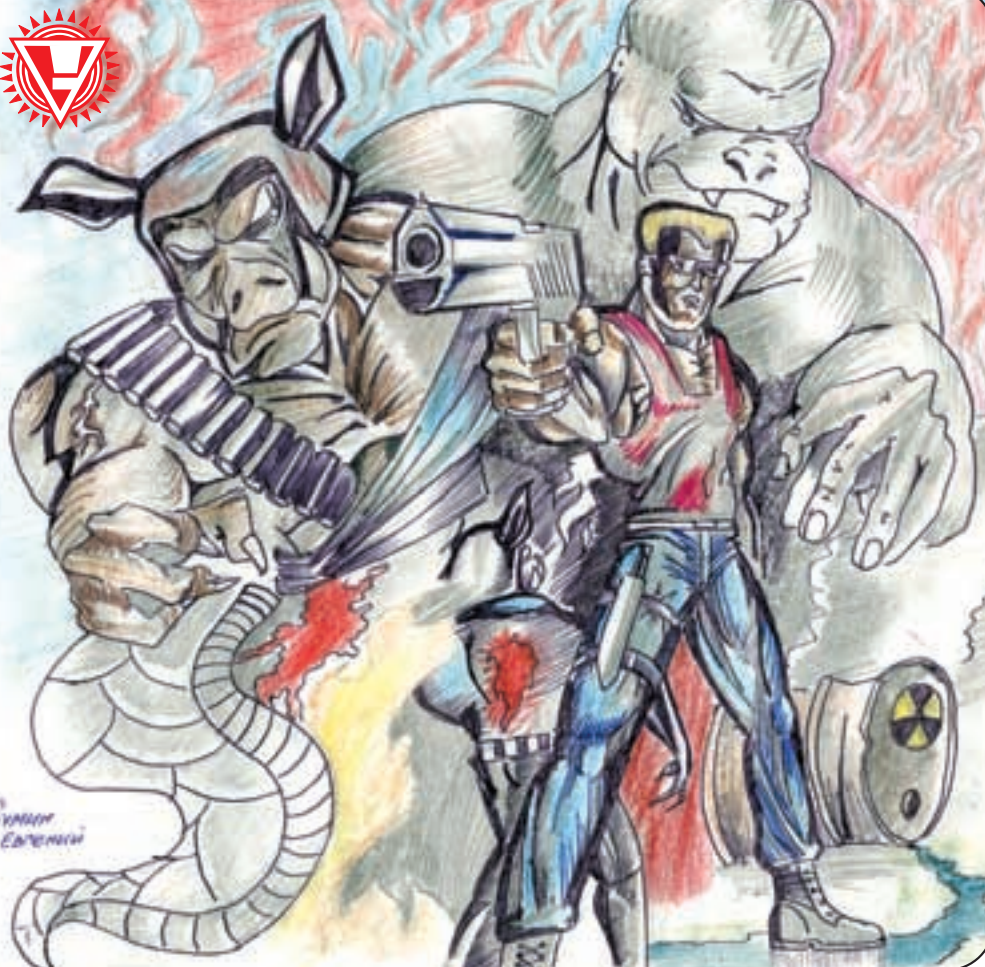
В этот раз я посылаю вам свои литературные зарисовки, касающиеся игр. Может быть, это кому-то покажется интересным - буду рад. Сразу хочу оговориться - я писал, опираясь на личное впечатление от игр, а не на сами игры. А потому заранее прошу прощения, если кому-то покажется, что в зарисовках должно быть что-то еще или что-то здесь лишнее - строго следовать построению игр я не собирался, не это было моей целью. Итак, впечатления от Quake 2.

"Холодный мрак. Он везде. Липкий, обжигающий своей мерзлотой. Гулкие шаги кованых ботинок эхом отдаются в пустоте и голове. Промозглые бетонные стены с гуляющими свистящими сквозняками и лазер в руках - единственный друг в кривом лабиринте подземелья. Тупость и агрессия. И еще вонь трупов, валяющихся уже не один день, давно прогнивших в этой сырости. Чувств больше нет. Нет и мыслей. Они сдохли где-то там, далеко, и уже давно не заметны их судорожные конвульсии. Осталось желание убивать. Не благородное желание сражаться, а именно убивать. Увидеть искаженное бешенством лицо и выпустить мощный поток синего луча. Потом предсмертный рев, смешанный с воем, и кровь на железных стенах глухого туннеля. И снова идти. Неизвестно куда, непонятно зачем. Просто бесцельно идти туда. В холодный мрак."

Я не изощрялся, выдумывая каждое слово. Когда я писал, текст лился сам по себе, оставалось только записывать. Он родился в считанные минуты и я его просто чувствовал, когда писал. Именно чувствовал, лучше слова не найти. Помню, как,



Расчетнов Сергей г. Долгопрудный Московская обл.



Сумин Евгений

Сумин Евгений г. Екатеринбург

закончив играть, схватил ручку и дрожащей рукой выплеснул это из себя. Медленно, смакуя каждое слово, прочитал все заново и положил в ящик на полгода. Уже слышу, как многие заклеивали меня, как морального урода. И зря. Человек я мирный, искренне ненавидящий войну, грустящий над судьбой снайпера Вульфа и Мерил из великой игры, тепло любящий солнечный Lunar и аниме, доброго, беззаботного типа. Никого не убил и убивать не желаю. А с мнением "дедушки Фрейда" о деструктивных импульсах (№10 за 2000 год, стр. 42) полностью согласен. Да и вообще, зачем я оправдываюсь перед многочисленными поклонниками Резидента, Surphon Filter и т.д.? Многие, быть может, и не стали преступниками благодаря жестоким играм. Невозможно же, право, всегда терпеть вопиющие несправедливости жизни к себе и подавлять все внутри. Иногда хочется выплеснуть все накопившееся вон, без вреда для остальных... Хотя, может быть, кого-то кровавые игры и подталкивают к преступлениям в реальной жизни. Но только не меня. А вообще это сложная тема, связанная с психологией и философией, однозначно ее вряд ли получится решить.

Теперь впечатления от серии Twisted Metal (в целом).





"Легкий дым с запахом горелого окутывал поле битвы. Рассекая грязь и бугра-ми вспахивая мокрую землю, на обочину арены вылетел бронированный грузовик мороженого, испещренный пулями, с двумя огромными пятнами сажи на левой стороне. Выпустив две ракеты, наполненные плазмой и сделав крутой поворот, он снова рванул в бой. А дикое побоище набирало обороты. Каких только машин здесь не было: экскаватор, с огромными железными зубами, напоминающими акулы, полицейский воронок, давно потерявший пуленепробиваемые стекла, с бешено орущей сиреной, громадный танк "Пантера", с ревом давящий тело водителя в одежде цвета хаки. Повсюду раздавались крики восторга и предсмертные вопли. А "мороженное" сегодня верховодило. Выпуская леденящие кровь (в прямом смысле) струи аммиака и зеленые пучки лазера, оно с визгом взлетало на кучи выбитого желтоватого асфальта, превращая в груды искореженного металла своих противников. В отблесках огня оно напоминало страшного ящера, что вылез пожрать. Но еще страшнее был его водитель. С перекошенным фиолетовым париком, ярко-красными намазанными губами и оставшимися десятков зубов, клоун нервно дергал массивные железные рычаги, пытаясь протаранить "КАМАЗ" внушительных размеров. Ему все не удавалось повалить огромную машину, и клоун с нервным повизгиванием, в кровь закусив губы и выпучив воспаленные глаза, совершал все новую и новую попытку сделать это. Наконец, изрыгая пламя, тяжело ухнув, "КАМАЗ", бешено вращая пулеметами, стал заваливаться набок. С диким хохотом и брызгами истерической слюны лихач рванул рычаги на себя и на полной скорости наехал на кузов рухнувшего грузовика, обляпывая черные шины кровью стонущего водителя. В этот раз клоун совершенно потерял самообладание, забыл про безопасность. Противникам везло, что они не видели его глаз. В этих глазах не было ни злости, ни ярости - они были страшны безумным упоением битвы. Выдавливая порывы густого дыма из выхлопных труб, "мороженное" вдруг дико подскочило от снаряда, что вцепился в его бок. Объятый пламенем грузовичок крутанулся на месте, пытаясь спасти себя автоохлаждением, и вдруг с грохотом разлетелся на куски. А его убийца-танк "Пантера", перебирая тяжеленными гусеницами, полз дальше, выискивая себе новых противников на забаву геймерам этой развеселой игры".

Пока все.

С уважением к редакции журнала и с благодарностью за их труд, Муровайко Максим, г. Харьков, Украина

P.S. В номере 3 за 2001 увидел упоминание о каких-то "симуляторах знакомств с девочками" (стр. 70). А что это вообще такое, как оно выглядит, с чем его едят? Кстати, а как в вашей редакции относятся к аниме и лично ваше к нему отношение, Александр? Рубрику, случайно, отводить под это не собираетесь?

По поводу "зарисовок" я говорю ничего не буду (хотя мог бы, ха!). Ну а по поводу "симуляторов знакомств"... В общем, существует целый класс подобных игр, распространенный в основном, естественно, в Японии. Из самых известных образцов можно вспомнить Sakura Wars (там еще тактические бои на роботах, правда) и Tokimeki Memorial. Обычно по ходу игры вам нужно общаться с представительницами слабого пола и в зависимости от вашего поведения кто-то из них сможет в вас влюбиться. Ну и все в таком духе. Обычно подобные игры жанрово можно классифицировать как RPG или же квест. Мне вот нравится такая игрушка, как Season of Sakura. Вы что-то сказали? Спокойно. Без эмоций, пожалуйста.

Теперь касательно аниме. Отношение к японской анимации в нашей редакции в целом положительное и весьма. Есть даже, можно сказать, настоящий отаку в лице Алексея Ковалева. Специальную рубрику под это дело открывать, правда, мы не собираемся. Зато у нас в журнале есть самая что ни на есть манга. Вот так. Лично я же к аниме отношусь достаточно тепло, хотя без какого-либо намека на фанатизм. Просто как к еще одному виду анимации, разве что более интересному для меня, чем, скажем, то, что выходит из-под пера американских и российских/советских мультипликаторов. Также не считаю, что аниме это так, мультяшки, а вот кино - это "как у взрослых". Не вижу принципиального различия между хорошей анимационной лентой и хорошим фильмом. Исполнение только разное. А в общем...

Прежде чем перейти к адресам для переписки, хотелось бы ответить на вопрос, заданный в своем письме нашим постоянным читателем, всем вам хорошо известным Вадимом Шубиным. Вадим спрашивает, можно ли заказывать через e@shop игры по почте. Да, для этого необходимо написать письмо по адресу: 101000 г. Москва, Главпочтамт, а/я 652 с пометкой "e@shop". С вами свяжутся. Лучше, конечно, позвонить по указанным в рекламе телефонам, но если вам не хочется тратить на междугородние переговоры, то можно заказ осуществить и таким образом.

Привет всем!

Я бы хотел переписываться с геймерами и геймершами любого возраста, которым нравятся такие жанры, как RPG, Action, Strategy, а также с любителями страшилок (Resident Evil, Silent Hill, Parasite Eve). Письма присылайте по адресу: 109341 г. Москва, ул. Верхние Поля д.6, ув.80, Сева.

Я очень люблю файтинги (особенно Tekken) и RPG от Square (например FF VIII, FF IX и др.). Мне 15 лет. Мой адрес для переписки: 103683 г. Москва, Зеленоградский округ, дом 1557, кв. 199. Евгения. Отвечу всем обязательно!

Люблю все виды игр (начиная от Spyro и заканчивая Resident Evil), мне 19 лет. Мой адрес: 144007 Московская обл., г. Электросталь, ул. Мира 21-20, Ковалева Илья.

Буду переписываться с любителями MGS, Resident Evil, Gran Turismo. 141730 Московская обл., г. Лобня, ул. Заречная, д.19, кв.77. Анциферов Антон.

Люблю RPG от Square, action/adventure, strategy и квесты. А особенно GTA2! В письмах (если можно) напишите номер вашего телефона. Мой адрес: 109153 г. Москва, ул. Маршала Полубоярова, д.4, корпус 2, кв.101, Тиме. Отвечу всем!

Хочу переписываться с геймерами и геймершами, которые любят игры: Metal Gear Solid, Fibal Fantasy (все части), Civilization II, Resident Evil 1&2, Syphon Filter 1 & 2. В целом люблю все жанры. Мой адрес: 125130, г. Москва, Старопетровский проезд, д.12, кор.3, кв.199. Отвечу всем. Войциков Дмитрий.

Здорово геймеры! Я был бы очень рад переписываться с геймерами и геймершами, любителями гонок, RPG, стратегий. Жду письма, как мяч пинка! Мой адрес: 624460, Свердловская обл., г. Краснотурьинск, п. Рудничный, ул. Чкалова, д.14, кв.21. Славе.

Уважаемые геймеры и геймерши, пишите любителю игр для PSX по адресу: 352841, Краснодарский край, Туапсинский р-н, п. Новомихайловский, мкр.1, д.4, кв.23, Олегу.

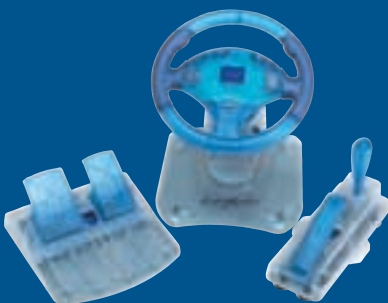
Буду с удовольствием переписываться с геймерами, которые играют в игры жанра RPG. Мне 13 лет. Люблю рисовать, обожаю играть в FF IX, VIII, VII, в Front Mission 3, Legend of Dragoon. Адрес: 113628, г. Москва, Северное Бутово, ул. Грина 1-3-144. Blade.



# ИТОГИ РУЛЬНОГО КОНКУРСА

## ВЫБИРАЕМ ПОБЕДИТЕЛЯ

Сегодня мы подводим итоги "Рульного конкурса", опубликованного в майском номере нашего журнала. Мы старались задавать как можно более простые вопросы, чтобы претендентов на главный приз было больше. Однако стоит признать, что некоторые из них, особенно первые два, поставили вас в тупик. Более 70% пришедших на наш адрес ответов оказались неверными. Но, с другой стороны, на то он и конкурс.

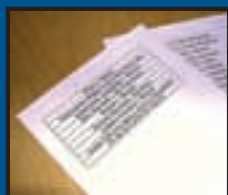


Итак, вот правильные ответы на наш, оказавшийся таким сложным конкурс.

1. Пятикратным чемпионом мира в классе автомобилей "Формула-1" был Хуан-Мануэль Фанхио (многие из вас по инерции приписали этот титул Шумахеру).
2. Polyurphony Digital создали Omega Boost (этот ответ легко находился методом исключения, но не могу не упомянуть, что часть из вас считала их разработчиками Mortal Kombat).
3. Имя компании-разработчика Colin McRae Rally - Codemasters (это должен знать каждый).
4. Болиды "Феррари", конечно же, красного цвета (хотя я бы предпочел прозрачные корпуса).
5. Рубрика, в которой мы представляли обзоры рулей для PS, называется "Железо" (здесь не ошибся никто).

А вот и 33 победителя и, соответственно, претендента на приз:

1. Александр г. Санкт-Петербург
2. Моисеенко Д.В. г. Санкт-Петербург
3. Шабуров Ян г. Москва
4. Ладанов Алексей г. Белгород
5. Захарчев А.Ю. г. Омск
6. Озеров Василий г. Москва
7. Умницын А.Ю. г. Москва
8. Герасимов Илья г. Москва
9. Данилюк Д.Ю. г. Москва
10. Мельников Дима г. Москва
11. Гинзбург Александр г. Москва
12. Судариков Николай г. Москва
13. G.T. г. Москва
14. Зуев Дмитрий г. Новороссийск
15. Тарев Станислав г. Москва
16. Стасенко Сергей г. Москва
17. Монастырский М.М. г. Санкт-Петербург
18. Брусилов Роман г. Мытищи
19. И.Никита г. Зеленоград
20. Кузнецов Игорь г. Москва
21. Массан Александр г. Североморск
22. Соколов Сергей г. Екатеринбург
23. Плаксин Александр ст. Удельная, Моск. обл.
24. Ефремов Сергей г. Волжский
25. Шекуров Илья п. ВНИИССОК, Моск. обл.
26. Макс г. Минск
27. Токиддинов Фаррух п. Купавна, Моск. обл.
28. Андреенков Александр г. Москва
29. Ким Дмитрий г. Ю.-Сахалинск
30. Бекхан г. Москва
31. Рязанов Николай г. Подольск
32. Алешин Евгений г. Москва
33. Austin 3:16 (или просто Дима) п. Малаховка



Но не радуйтесь раньше времени, поскольку приз достанется лишь одному из вас. А призеры мы выберем простейшим методом жеребьевки. Скинем в горшок бумажки с вашими именами, а затем вытянем одну. И все!!! Конечно, такое ответственное дело мы поручим совершенно не заинтересованному человеку, поскольку руль нам и самим нравится.

### Итог:

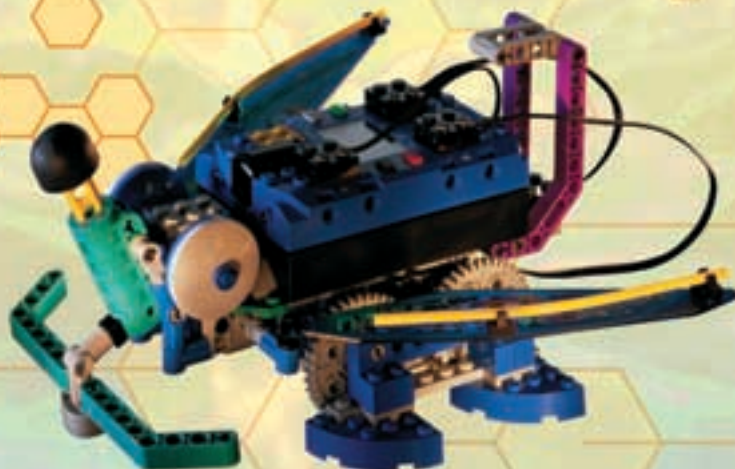
Поздравляем Зуева Дмитрия, **Racing Wheel** (или по-нашему руль) **Sting Ray** от **Pelican** и наших друзей **Vellod Impex Ltd** достается ему. Жди большую посылку! Еще раз поздравляем с победой!!!

# e-shop

<http://www.e-shop.ru>



## СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА запрограммируй его как хочешь



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных  
(095) 258-8627, (095) 928-0360, 928-6089, (812) 276-4679

 <p><b>\$269.99</b></p> <p>Система Robotics Invention System 1.5 программируемая с компьютера</p>	 <p><b>\$249.99</b></p> <p>Robotics Discovery Set</p>	 <p><b>\$79.99</b></p> <p>Новая повышенная цена</p> <p>Дополнительный набор</p>
 <p><b>\$90.00</b></p> <p>Ultimate Accessory Set</p>	 <p><b>\$90.00</b></p> <p>Дополнительный набор</p>	 <p><b>\$129.99</b></p> <p>Droid Developer Kit</p>
 <p><b>\$90.00</b></p> <p>Дополнительный набор</p>	 <p><b>\$199.99</b></p> <p>Dark Side Developer Kit</p>	 <p><b>\$179.99</b></p> <p>Лидер продаж</p> <p>Vision Command</p>

Заказы по интернету - круглосуточно  
e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)





# АНКЕТЫ FOREVER!

Как вы помните, мы обещали представить вашему вниманию материал, подготовленный по результатам анкетирования наших читателей. Причем, надо заметить, материал весьма своеобразный. Необычность его заключается в том, что нами было принято решение сделать некую подборку перлов, коих в посланиях наших ненаглядных ридеров встречается в избытке. Часть из них откровенно смешна, часть скорее даже печальна. Некоторые изречения вводят в ступор, а другие вызывают жгучее желание побеседовать с их авторами. В подавляющем большинстве случаев мы не меняли пунктуацию и орфографию, так что примите это к сведению. Кое-что, на наш взгляд, нуждается в пояснениях, а потому следите за комментариями. Ну а открывает наш список супермыслей вечная фраза, непрменный участник всех ночных кошмаров игровых журналистов.

**ЛУЧШЕ СДЕЛАТЬ ПОБОЛЬШЕ ПРОЖОЖЕНИЙ ИГР И КОДОВ!**

- Для тех, кто не понял, в чем здесь соль, скажу, что подавляющее количество писем в адрес игровых журналов содержат именно такого рода предложения. Как вы не понимаете, что угодить всем нельзя. Не мучайте нас, нам и так плохо.

**ХОТЕЛОСЬ БЫ УВИДЕТЬ ДРУГОЙ ДИЗАЙН! (НУ КОМУ НУЖНЫ ЭТИ ТИПЕ?)**

**(СТОИТ ЛИ ПУБЛИКОВАТЬ КОМИКС НА СТРАНИЦАХ ОРМ?) НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ЭТО ПОЙДЕТ В УРЕЗ ИНФОРМАЦИИ.**

- Я, конечно, понимаю, что над грамотностью отдельных людей издеваться не очень хорошо, но, право, "в урез информации" - это сказано очень сильно.

**(КАКАЯ ЦЕНА НА PS2 ВАС УСТРОИТ?) ПОД МЕНЯ ВСЕ РАВНО НИКТО ПОДСТРАИВАТЬСЯ НЕ БУДЕТ.**

- Во-первых, каков смысл подобной реплики в анкете (подчеркиваю, в анкете!) мне не совсем понятно. Ну а во-вторых, хотелось бы отметить, что той же Sony просто необходимо хоть сколько-то, но подстраиваться по потенциальных клиентов, а, соответственно, и снижать цены. А то покупатели быстро переметнутся к конкурентам.

**КРОССВОРД, СКАНВОРД И ГОРОСКОП - ОБАЛДЕЛИ?!**

**(КАКАЯ ЦЕНА НА PS2 ВАС УСТРОИТ?) ЕСЛИ В КОМПЛЕКТ БУДЕТ ВХОДИТЬ ХОТЬ ОДИН ИГРОВОЙ ДИСК, ТО МОЖНО И \$300.**

**В КАКОМ СТИЛЕ ДОЛЖЕН БЫТЬ КОМИКС? В НИКАКОМ, ПОТОМУ ЧТО ЕГО НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ.**

**(СОБИРАЕТЕСЬ ЛИ ВЫ ПРИОБРЕСТИ PS2?) ДА, ЕСЛИ ЦЕНА УСТРОИТ. ИЛИ НЕТ, ЕСЛИ ВЫЙДУТ ЭМУЛЯТОРЫ, ИЛИ БУДУТ ХВОЖ И GAMESUBE КРУЧЕ, ЧЕМ PS2.**

- Эмуляторы PS2?! В ближайшее время?!!

**ДЕЙСТВИТЕЛЬНО, УВЕЛИЧЬТЕ РУБРИКУ КОДОВ, И**

**ПЕЧАТАЙТЕ КОДЫ НА GAMESHARK (ИХ КУЧА В ИНЕТЕ, ПОТУРИТЕСЬ ТУДА ЗАГЛЯНУТЬ И ЛЮДИ К ВАМ ПОТЯНУТСЯ). ПЕЧАТАТЬ АДРЕСА В ИНТЕРНЕТЕ ГДЕ ЕСТЬ ИНФОРМ О PS И PS2 И ИГРАХ: О ВЫСТАВКАХ В ТОКИО И ПР. ГОРОДАХ ПИШИТЕ БОЛЬШЕ. ПЕЧАТАЙТЕ БОЛЬШЕ СКРИНШОТОВ: ИНФОРМАЦИЮ О ФИЛЬМАХ TR И RE.**

- Это нам, игровым журналистам, говорить не лень заглядывать в интернет. Действительно, надо как-нибудь попробовать, а то мы так, на завалинке сидим семечки грызем. Новости вот, например, из пальца высасываем...

**УБРАТЬ УБОГИЕ РИСУНКИ ЧИТАТЕЛЕЙ И НЕ ПРЕВРАЩАТЬ ЖУРНАЛ В "МУРЗИЛКУ".**

**(ВАШЕ ОТНОШЕНИЕ К PS2) ЧЕРНЫЙ "ТРОИК" МЕЧТЫ ДЛЯ РОССИЙСКОГО ИГРОКА.**

**Я ХОДУ, ЧТОБЫ ОРМ РОССИЯ БЫЛ, КАК ЕСТЬ, НО И О PS2 ТОЖЕ НАДО ПИСАТЬ, А ТО СКУЧНО.**

- Ну да, вроде того :)

**ИЗВИНЯЮСЬ ЗА ОШИБКИ, В ШКОЛЕ НЕ УЧИЛСЯ.**

- Мы тоже.

**ПОБОЛЬШЕ КОНКУРСОВ С ПРИЗАМИ!**

- Всенепременнейше!

**ОТКРОЙТЕ НОВЫЕ РУБРИКИ: АНЕКДОТЫ О ПЕРСОНАЖАХ ИЗ ИГР, О ПИРАТСКИХ ИГРАХ И ПИРАТАХ ВООБЩЕ.**

- Ну да, самое оно будет.

**(ИГРЫ, КОТОРЫЕ ВЫ ПРИОБРЕЛИ ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ) RESIDENT EVIL 4**

- Это бывает. А еще, наверное, Final Fantasy XI.

**ВНИЗУ КАЖДОЙ СТРАНИЦЫ (МЕЖДУ ДАТОЙ ВЫХОДА И № СТРАНИЦЫ) ПЕЧАТАЙТЕ ОСОБО "ЦЕННЫЕ" ФРАЗЫ, СВЯЗАННЫЕ С PS ИЛИ ИГРАМИ ДЛЯ НЕЕ.**

**PLAYSTATION - ЭТО НЕ ХОББИ, ЭТО - ОБРАЗ ЖИЗНИ.**

**ПРОВОДИТЬ ОПРОС ЧИТАТЕЛЕЙ КАЖДЫЙ МЕСЯЦ, ВОПРОС ПОМЕЩАТЬ В СТАНДАРТНУЮ АНКЕТУ, А ВОПРОСЫ ЗАДАВАТЬ РАЗНЫЕ НАПРИМЕР: "КАК ДОЛГО ВЫ ИГРАЕТЕ НА PLAYSTATION" И Т.П.**

- Надо понимать, нашим читателям просто нравится сам процесс заполнения анкет. Ну а практическое применение полученных по результатам анкетирования сведений - это, само собой, дело десятое.

**КОГДА ЖЕ НАКОНЕЦ ПОЯВИТСЯ ПЛОКАТ С РЕЗЕНДЕНТОМ?**

**АНИМЕ КРУЧЕ ВСЕХ!**

**(СТОИТ ЛИ ПУБЛИКОВАТЬ КОМИКС НА СТРАНИЦАХ ОРМ?) ЕСЛИ ЦЕНА ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫСЕЦА.**

- Да, это бизусловна хорошая идея, павышать цены на журнал только из-за публикации комикса.

**ПИСАТЬ ТОЛЬКО ПРОЖОЖЕНИЯ RPG И КВЕСТОВ.**

**УБРАТЬ ВСЕ ФУФЛО ДЛЯ PS (ТО ЕСТЬ ПЛАВНО ПЕРЕЙТИ НА PS2, ТК. PS УЖЕ УМЕРЛА В ПЛАНЕ ИГР ИЛИ НЕТ?)**

**УБРАТЬ А. ЩЕРБАКОВА И ПОУМНЕТЬ.**

- Ага, причем убрать Щербакова желательно физически.

**(ВАШЕ ОТНОШЕНИЕ К PS2) Я ТАКОЙ НЕ ЗНАЮ, НЕ ВСТРЕЧАЛ.**

**ПОКАЖИТЕ В КАКОМ-НИБУДЬ НОМЕРЕ ОРМ ОПИСАНИЕ PS2 И ЕЕ ФОТОГРАФИЮ. И ПУСТЬ В ЖУРНАЛЕ БУДЕТ ПОСТЕРОВ КРУТЫХ ИГР, ЧТОБЫ КАЖДЫЙ МОГ ИХ ОЦЕНИТЬ НА ЭТОМ ВСЕ, А ТАК ЖУРНАЛ ОЧЕНЬ ХОРОШИЙ! КСТАТИ, ПУСТЬ В ЖУРНАЛЕ БУДЕТ ПОБОЛЬШЕ СМЕШНЫХ ВЫРАЖЕНИЙ.**

**(ВАШЕ ОТНОШЕНИЕ К PS2) ХУЖЕ, ЧЕМ ХВОЖ И GAMESUBE, НО НА НЕЕ БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ ИГР.**

- Интересные игры это, кстати, ничего не значащая мелочь. Вы что, не в курсе.

**МОЖНО СДЕЛАТЬ КОНКУРС "MISS ОРМ", НАДО БУДЕТ ПОМЕСТИТЬ В АНКЕТЕ ВОПРОС ЗА КОГО БУДУТ ГОЛОСОВАТЬ К ПРИМЕРУ ЗА ЛАРУ КРОФТ И ТАК ПОДСЧИТЫВАТЬ ГОЛОСА И ВЫБИРАТЬ "MISS ОРМ" КАЖДЫЙ СЕЗОН (ЗИМА, ВЕСНА, ЛЕТО, ОСЕНЬ).**

**ПОБОЛЬШЕ ПЕЧАТАЙТЕ ТЕСТОВ И АНКЕТ.**

- По поводу читательской любви к всевозможным анкетам я уже говорил чуток выше.



ПОБОЛЬШЕ РАССКАЗЫВАЙТЕ О НОВОСТЯХ СВЯЗАННЫХ С PS2 И PS ONE (ПОБОЛЬШЕ КАРТИНОК).

- Чем больше картинок, тем больше и значительнее новость. Так что ли?

(КАКОЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ КОМИКС?) НИКАКОЙ

БЫЛО БЫ ПРИКОЛЬНО, ЕСЛИ ВЫ ОПУБЛИКОВАЛИ ГОРОСКОПЫ, КОТОРЫЕ БЫ РАССКАЗЫВАЛИ О ИГРАХ ЛУЧШЕ ПОДХОДЯЩИМ К ТОМУ ИЛИ ИНОМУ ЗНАКУ ЗОДИАКА.

- Некоторые люди многие вещи воспринимают слишком серьезно...

(ВАШЕ ОТНОШЕНИЕ К PS2) ПЕРВАЯ ЛУЧШЕ.

- Ну да, так оно и есть.

В №3 ОБЕЩАЛИ НАПИСАТЬ О LUNAR 2 И PERSONA 2 - НУ И ГДЕ ОБЗОРЫ, А ПИКАЧУ?

(СТОИТ ЛИ ПУБЛИКОВАТЬ КОМИКС НА СТРАНИЦАХ ОРМ?) БУДЕТ КОМИКС - УБЬЮ (ПОЧТИ ШУТКА).

ХОРОШО БЫ, ЧТОБЫ БЫЛА ИНФОРМАЦИЯ И О ДРУГИХ ПЛАТФОРМАХ (XBOX, GAME BOY ADVANCE И ТД), А ТО PS2 МЕНЯ РАЗОЧАРОВАЛА, А ПОКУПАТЬ "СТРАНУ ИГР" + ОРМ ДОРОГОВО ВЫХОДИТ.

- Ага, и еще желательно побольше обзоров игр на PC. Для журнала, посвященного PlayStation - самое оно.

СТАТЬИ ОБ ИГРАХ, ВЫШЕДШИХ В 95-97 ГОДАХ - КЛАССНАЯ ИДЕЯ (НО ТОЛЬКО НЕ НУЖНО "СОПЛЕИ" КАК ЭТО БЫЛО, НАПРИМЕР, В СТАТЬЕ ПРО АЛАДИНА (ЗА ЧТО А.К. ПОЛУЧАЕТ ПО МОЗГАМ - ШУТКА??), А ТО ПОЛУЧАЕТСЯ ТАКАЯ "МУРА", ЧТО И ЧИТАТЬ ПРОТИВНО, И ПРО ИГРУ НИЧЕГО НЕ ЯСНО - НУ КАМЕРА, НУ ГРАФИКА, А ПРО GAMEPLAY НИ СЛОВА).

БОЛЬШЕ ПОСТЕРОВ! БОЛЬШЕ ПИСЕМ! БОЛЬШЕ ТАКТИК! ОБЗОР ПОБОЛЬШЕ! БОЛЬШЕ ТАКИХ АНКЕТ!

(ВАШЕ ОТНОШЕНИЕ К PS2) ОУСТОИ.

МОЖНО УВЕЛИЧИТЬ КОЛИЧЕСТВО ПОСТЕРОВ, НА ПОСЛЕДНИЮ СТРАНИЦУ ПОСТАВИТЬ КРОСВОРДЫ, И ПУСТЬ ВСЕ ПРИСЫЛАЮТ ИХ. СДЕЛАТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ КОДОВ. ХИТ-ПАРАД УВЕЛИЧИТЬ, ЧТОБЫ ДРУГИЕ РЕГЕОНЫ ТОЖЕ ВХОДИЛИ В НЕГО. ДОБАВИТЬ МНОГО ИНФОРМАЦИИ ПРО RESIDENT EVIL.

- Все бежим добывать информа-цию.

ПРЕДЛАГАЮ ПЕРЕНАИМЕНОВАТЬ ЖУРНАЛ В "OFFICIAL PLAYSTATION'S MAGAZINE РОССИЯ" И БУДУТ, ДУМАЮ, МНОГИЕ ДОВОЛЬНЫ

- Да?!

СДЕЛАТЬ РУБРИКУ "ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ", В КОТОРОЙ ГЕЙМЕРЫ И ГЕЙМЕРШИ БУДУТ ЗАДАВАТЬ ОДИН ВОПРОС ПО КАКОЙ-ЛИБО ИГРЕ, НАПРИМЕР, КАК ПРОЙТИ ТАКОЕ-ТО МЕСТО В ТАКОЙ-ТО ИГРЕ ИЛИ КАК СДЕЛАТЬ ТАКУЮ-ТО ХИТРОСТЬ, НАПРИМЕР, КАК ДУБЛИРОВАТЬ ВЕЩИ В DIABLO.

(СТОИТ ЛИ В ОРМ ПУБЛИКОВАТЬ ОБЗОРЫ ИГР НА PS2?) Я НЕ ЗНАЮ, ЧТО ТАКОЕ ОРМ.

- С каждым днем всплывают все более любопытные подробности.

ДУМАЮ, СТОИТ ВВЕСТИ ОБЗОР РОССИЙСКИХ "ПИРАТСКИХ" ИГР. СОГЛАСИТЕСЬ, ВЕДЬ БОЛЬШИНСТВО ГЕЙМЕРОВ ИГРАЕТ В ЭТУ ПРОДУКЦИЮ. ЕСЛИ ВЫ НЕ ХОТИТЕ ПИСАТЬ ПРО "ЛЕВУЮ" ПРОДУКЦИЮ, ТО ПУСТЬ ПИШУТ ВАШИ ЧИТАТЕЛИ. В ЭТОЙ НОВОЙ РУБРИКЕ МОЖНО ДАВАТЬ ПРАКТИЧНЫЕ СОВЕТЫ ОПЫТНЫМ ГЕЙМЕРОВ, МОЖНО СОВЕТОВАТЬ ЧИТАТЕЛЯМ КАКИЕ ДИСКИ "ВИСНУЩИЕ", ГДЕ ХОРОШИИ, ГДЕ ПЛОХОЙ ПЕРЕВОД, КАК ЛУЧШЕ ПОМЕНЯТЬ ДИСКИ, ГДЕ В МОСКВЕ КУПИТЬ ДЕШЕВЛЕ, ТЕ ДАВАТЬ ЧИТАТЕЛЯМ НЕОФИЦИАЛЬНУЮ ИНФОРМАЦИЮ ПО ИГРАМ (МОЖНО СКАЗАТЬ ЗЛОБОДНЕВНУЮ). ДУМАЮ, ЭТО БЫ ПРИНЕСЛО РЕАЛЬНУЮ ПОЛЬЗУ РОССИЙСКИМ ГЕЙМЕРАМ.

- А еще мы можем помочь пиратам "русифицировать" ворованный софт. Они будут довольны.

(ВАШЕ ОТНОШЕНИЕ К PS2) ЗАВИСИТ ОТ ТОГО, ВЫИДЕТ ЛИ НА НЕЙ SHENMU.

- Без это PS2 ну просто никак не котируется.

(КАКОЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ КОМИКС?) НА ФИГА ОН НУЖЕН.

ХВАТИТ ОПИСЫВАТЬ ДЕТСКИЕ ИГРЫ ТИПА SPYRO ПУСТЬ БУДЕТ БОЛЬШЕ КОДОВ ДАВАЙТЕ БОЛЬШЕ МАТЕРИАЛА О PS2 И ПРЕСПОСОБЛЕНИЯХ. ОПИСЫВАЙТЕ ЛУЧШЕ ОДНУ ИГРУ ПОЛНОСТЬЮ МЕСТО ДВУ НЕПОДАНЫМ В ОДНОМ ВЫПУСКЕ ЖУРНАЛА.

ДИСК У ВАС ХОРОШИИ, НО НА КОМПЕ ОТ НЕГО МАЛО ПРОКУ!

- Да, тут уж не подкопаешься!

СДЕЛАЙТЕ ПЛАКАТ БОЛЕЕ БОЛЬШИМ.

- А может менее маленьким?

(КАКИМ ДОЛЖЕН БЫТЬ КОМИКС?) ЗАЧЕМ ОН? Я ДУМАЮ, ПОКА ЕЩЕ НЕ ВСЕ ВПАЛИ В ДЕТСТВО.

(КАКАЯ ЦЕНА НА PS2 ВАС УСТРОИТ?) ПРИБЛИЗИТЕЛЬНО В РАЙОНЕ 7 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ.

А) УСТРОИТЬ РУБРИКУ, ДАЖЕ ЛУЧШЕ КОНКУРС ПО КОСПЛЕЮ.

Б) ХИТ-ПАРАД ПО ЗАСТАВКАМ ИЗ ИГР.  
В) РАССКАЗ ОБ АНИМЕ И ИГРАХ, ПОСВЯЩЕННЫМ ИМ И НАОБОРОТ.  
Г) РУБРИКА: ФАНФИККИ ПРО ГЕРОВ (ИЗ ИГР), НЕБОЛЬШИЕ, НО СМЕШНЫЕ. МОЖНО УСТРОИТЬ ДЛЯ ЭТОГО И КОНКУРС.

- Особенно меня умиляет хит-парад по заставкам.

(ВАШЕ ОТНОШЕНИЕ К PS2) ДОРОГИЕ ДИСКИ К PS2 И АНГЛ. ЯЗЫК.

- Иностранные языки - мерзость. Нам ничего басурманского не нужно.

СДЕЛАЙТЕ АНТИ-ПАРАД ИГР КАК НА РУССКОМ РАДИО. ПРИМЕР: ЗОЛОТОЙ УНИТАЗ, ТОЛЬКО ПО ИГРАМ.

ПОЖАЛУЙСТА, НЕ ПЕЧАТАЙТЕ ИГРЫ ДЛЯ МАЛЕНЬКИХ ОТ 3 ДО 8, ТИПА ПРОХОЖДЕНИЯ SPYRO 3.

- ЕСЛИ ВЫ НЕ ЗНАЕТЕ, ТО СУЩЕСТВУЕТ РАСХОЖЕЕ МНЕНИЕ, ЧТО ВИДЕОИГРЫ ВООООООЩЕ ДЕТСКОЕ УВЛЕЧЕНИЕ. И ЧТО МЫ ПРО ЭТУ ЧУШЬ ПИШЕМ?

(ВАШЕ ОТНОШЕНИЕ К PS2) ОНА МНЕ НЕ НУЖНА, МНЕ ХВАТАЕТ PS ONE.

- Вот счастье-то.

НЕНАВИЖУ XBOX И БИЛЛА ГЕЙТСА.

НУЖНЫ СТАТЬИ О НОВЫХ ПРИСТАВКАХ (DC, XBOX, PS2) И ИГРАХ НА ЭТИ ПРИСТАВКИ.

ПРЕДЛАГАЮ ВВЕСТИ РАЗНЫЕ КРИТЕРИИ ОЦЕНОК ДЛЯ РАЗНЫХ ЖАНРОВ. КАК МОЖНО, НАПРИМЕР, СТАВИТЬ В ОДИН РЯД ЛЮБУЮ FINAL FANTASY И КАКОЮ-НИБУДЬ THPS2? ИЗ ПОЖЕЛАНИЙ, ВЫ ЧИТАЛИ ЖУРНАЛ "ХАКЕР" - ГАЛУПЫЙ ВОПРОС, ТАК ВОТ, ПОЧИТАВ ЕГО, Я РЕШИЛ, ЧТО ВАМ НЕ ХВАТАЕТ СТИЛЯ, ОРИГИНАЛЬНОСТИ, СЛИШКОМ МНОГО ПОПСЫ, TOMB RAIDERS, RESIDENTS ВСЯКИЕ. ЭТО ЧТО, МАССОВОЕ ОТУПЕНИЕ?

- Ты на кого, ламо недопатченное, пингуешь?

(КАКОЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ КОМИКС?) ОГРОМНЫЙ! В 5 СТРАНИЦ.

- О, да, пять полос, это просто закопаться в бумаге и не вылезти из под нее. Четыре странички не пойдут?

ПРЕДЛАГАЮ ВСПОМНИТЬ СТАРЫЙ ДОБРЫЙ DRIVER 2 НАПЕЧАТАЙТЕ В БЛИЖАЙШИХ НОМЕРАХ ЕГО ПРОХОЖДЕНИЕ И КОДОВ К НЕМУ.

- А еще список ударов к первому Toshinden.

(КАКОЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ КОМИКС?) НЕ НУЖЕН, ЛУЧШЕ АНЕКДОТЫ.

НЕ БЫЛО СТАТЬИ ОБ WINNING ELEVEN 5 (PS2) ПОЧЕМУ?!!!

- Следует отметить, что, скажем, про какие-нибудь Super Robot

## АНКЕТА

Имя\адрес\  
контактный телефон\

Ваш возраст?

- ☐ Младше 15  
☐ 15-21  
☐ старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.



Wars мы тоже ничего не писали.

(СТОИТ ЛИ ПУБЛИКОВАТЬ КОМИКС НА СТРАНИЦАХ ОРМ?) ЛУЧШЕ КОДЫ ДЛЯ ВЗЛОМЩИКА.

(КАК ВЫ ОТНЕСЕТЕСЬ К ЖУРНАЛУ, ПОЛНОСТЬЮ ПОСВЯЩЕННОМУ PS2?) Я ДУМАЮ ОРМ ПЛАВНО ПЕРЕИДЕТ НА PS2. ЖЕЛАТЕЛЬНО ОЧЕНЬ ПЛАВНО.

ХОТЕЛОСЬ БЫ, ЧТОБЫ ВЫ ПОБОЛЬШЕ ПИСАЛИ О РЕАЛЬНО СТОЯЩИХ ИГРАХ.

(КАКОЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ КОМИКС?) КРОВАВЫЙ И УЖАСНЫЙ.

ВЗАМЕН ДЕМО-ДИСКА ВКЛАДЫВАЙТЕ ТАКИЕ ИГРЫ, КАК: JURRASIC PARK: LOST WORLD, NBA, NANOTEK WARRIOR, КОТОРЫЕ ВСЕ РАВНО НИКТО НЕ БУДЕТ ПОКУПАТЬ, А ТАК ХОТЬ ПОСМОТРЕТЬ, ЧТО ОНИ ИЗ СЕБЯ ПРЕДСТАВЛЯЮТ. НО ПРОДАВАТЬ ЖУРНАЛ ОРМ ПО ОБЫЧНОЙ ЦЕНЕ ГОРОСКОП НЕ НУЖЕН ТАК, КАК ЖУРНАЛ В НАШЕМ ГОРОДЕ ПОСТУПАЕТ В ПРОДАЖУ В КОНЦЕ МЕСЯЦА.

- WOW!

А СЛАБО ВЫХОДИТЬ КАК СИ 2 РАЗА В МЕСЯЦ С СОХРАНЕНИЕМ ОБЪЕМА?

- А слабо вам все это два раза в месяц покупать по той же цене?

Ну что, прочитали? А теперь поговорим серьезно. Как вы помните, авторам самых удачных предложений по поводу улучшения журнала, мы обещали выдать призы. Ну так вот, время подвести итоги. Наибольший интерес в редакции ОРМ вызвали идеи семьи Конева из Санкт-Петербурга, касательно специального выпуска, полностью состоящего из постеров. Как вы помните, в майском номере Виктория Конева даже высказывалась по этому поводу на страницах рубрики "Письма". Тогда мы ответили, что перспективы создания подобного печатного продукта нам представляются достаточно туманными. На данный же момент, после долгого осмысления данного вопроса, мы пришли к достаточно интересной концепции "ОРМ с постерами", и, по всей вероятности, где-то к концу осени такой журнал все-таки увидит свет. Естественно, не совсем в таком варианте, как нам это предлагалось, но все же. Поздравляем победителей, приз (фирменную майку PlayStation) мы вышлем в ближайшее время.

Что касается предложений остальных наших читателей, то все они для нас очень полезны, хотя бы на уровне статистики, за что хотелось бы всех вас поблагодарить. Другое дело, что почти все встретившиеся нам дельные мысли уже успели посетить наши светлые головы. Кроме того, многие из них уже многократно обсуждались, скажем, в тех же самых "Письмах", а потому, как я уже говорил, рассматривали мы их как голоса в пользу некоторых спорных вопросов. В любом же случае, еще раз повторюсь, большое спасибо всем, кто принял участие в анкетировании! Мы рады, что наши идеи хоть иногда совпадают с вашими!

Александр Щербаков.

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

(ВАШЕ ОТНОШЕНИЕ К PS2) ДЕНДИ И ТО ЛУЧШЕ.

ПОЧЕМУ НЕ ПЕЧАТАЕТЕ ПРОХОЖДЕНИЕ TOMB RAIDER 5: CHRONICLES?

Я ПРЕДЛАГАЮ ВВЕСТИ РУБРИКУ РАСКРЫВАЮЩУЮ СОЗДАНИЕ ИГР ПОД НАЗВАНИЕМ "СЕКРЕТНО" В НЕЙ ДОЛЖНО БЫТЬ РАСКРЫТО КАК СОЗДАЮТСЯ ИГРЫ, КАК ДЕЛАЮТСЯ ТРЕХМЕРНЫЕ РАУНДЫ И ПЕРСОНАЖИ, ЗАСТАВКИ, ЗВУКИ И Т.Д. УЗНАТЬ ВСЕ ОБ АВТОРАХ ИГР И ИХ СОЗДАТЕЛЯХ. ТАКЖЕ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ЗАВЕСТИ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЖИТ-ПАРАД.

- И то правда, как же это делаются трехмерные раунды. И вообще, что это такое. Нам тоже интересно. А вообще неплохое предложение, мы подумаем.

(ИГРЫ, КОТОРЫЕ ВЫ ПРИОБРЕЛИ ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ) БУДУ ЧЕСЕН К СОЖАЛЕНИЮ НИКАКИХ.

ПРЕДЛАГАЮ ОТКРЫТЬ НЕБОЛЬШУЮ РУБРИКУ "DREAMCAST", ХОТЯ БЫ НЕ 2 СТРАНИЧКИ.

- Никаких Dreamcast. Исключительно Xbox.

КОНТАКТИРУЙТЕСЬ СО СВОИМИ ЧИТАТЕЛЯМИ

НАДЕЮСЬ, ВСЕ БУДЕТ КРУТО.

# OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)

Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru

Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru

Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Михаил Разумкин (глав. редактор) razum@gameland.ru

Борис Романов (почетный редактор) borisr@gameland.ru

Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru

Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Михаил Огородников (арт-директор)

michel@gameland.ru

Алик Вайнер (дизайнер) alik@gameland.ru

Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru

Дизайн обложки: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,  
«Official PlayStation»

Web-Site:

http://www.gameland.ru, e-mail: opm@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов (руководитель отдела)

igor@gameland.ru

Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru

Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru

Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru

Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694

e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор)

vladimir@gameland.ru

Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru

Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

Техническая поддержка:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

Служба безопасности  
и связь с правоохранительными органами:

Игорь Акчуринов, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463

Факс офиса: (095) 924-9694

Тел./факс склада: (095) 207-0962

Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,  
комн.6, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Товарная марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

Official PlayStation Magazine, Russia

## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Сенсационный репортаж Бориса Романова прямо из боксов известнейших команд Формулы 1. Вы узнаете, как тяжело быть гонщиком в жизни, и как легко им стать у экрана телевизора. И все это благодаря компании Electronic Arts, которая решила познакомить вас со своей очередной игрой, посвященной F1, прямо на знаменитой трассе Monza в Италии.





ВЕСЬ ТИРАЖ УКОМПЛЕКТОВАН СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЫПУСКОМ  
ЖУРНАЛА "СТРАНА ИГР", ПОСВЯЩЕННЫМ ИГРЕ  
Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ.

КУПИ ИГРУ — ПОЛУЧИ ПРИЗ!  
ФУТБОЛКИ "Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ",  
КРУЖКИ "GAMELAND",  
ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ИГРЫ.



В МАГАЗИНАХ  
И ЖУРНАЛЬНЫХ  
КИОСКАХ ГОРОДА  
С ИЮЛЯ 2001

# СТАЛЬНЫЕ ПАВАН

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "СОФТ КЛУБ",  
ТЕЛ. 232-6952, E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU





# MediEvil 2

**ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!**  
**Рекомендованная розничная цена 250 рублей!**



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

